• GUARDIAN OF DARKNESS • SHADOW COMPANY
• PANZER GENERAL 3D • BASKETBALL MANAGER

MASTER of PUZZLES
ΔΩΡΟ
10 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ GADGETS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

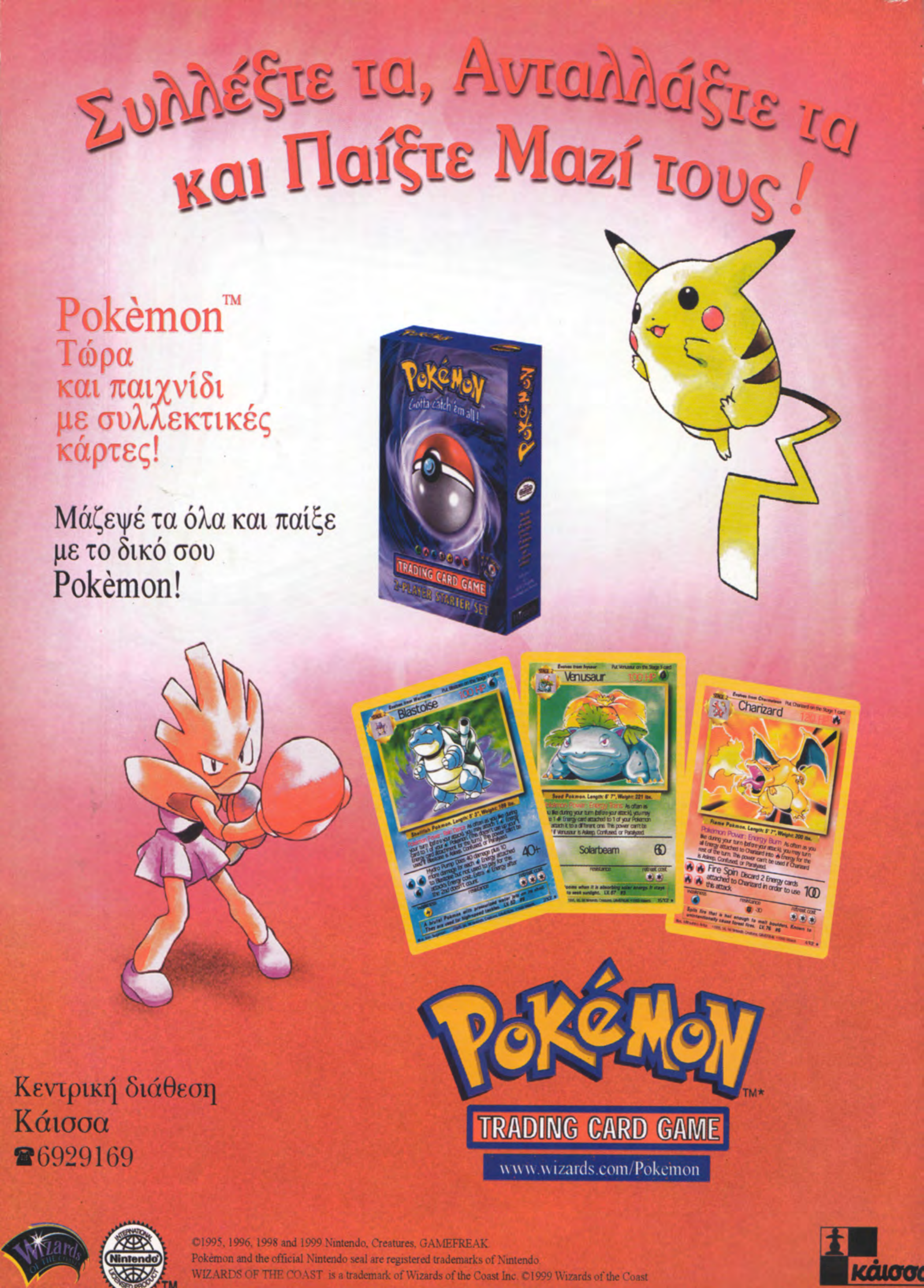
PC master CD-ROM

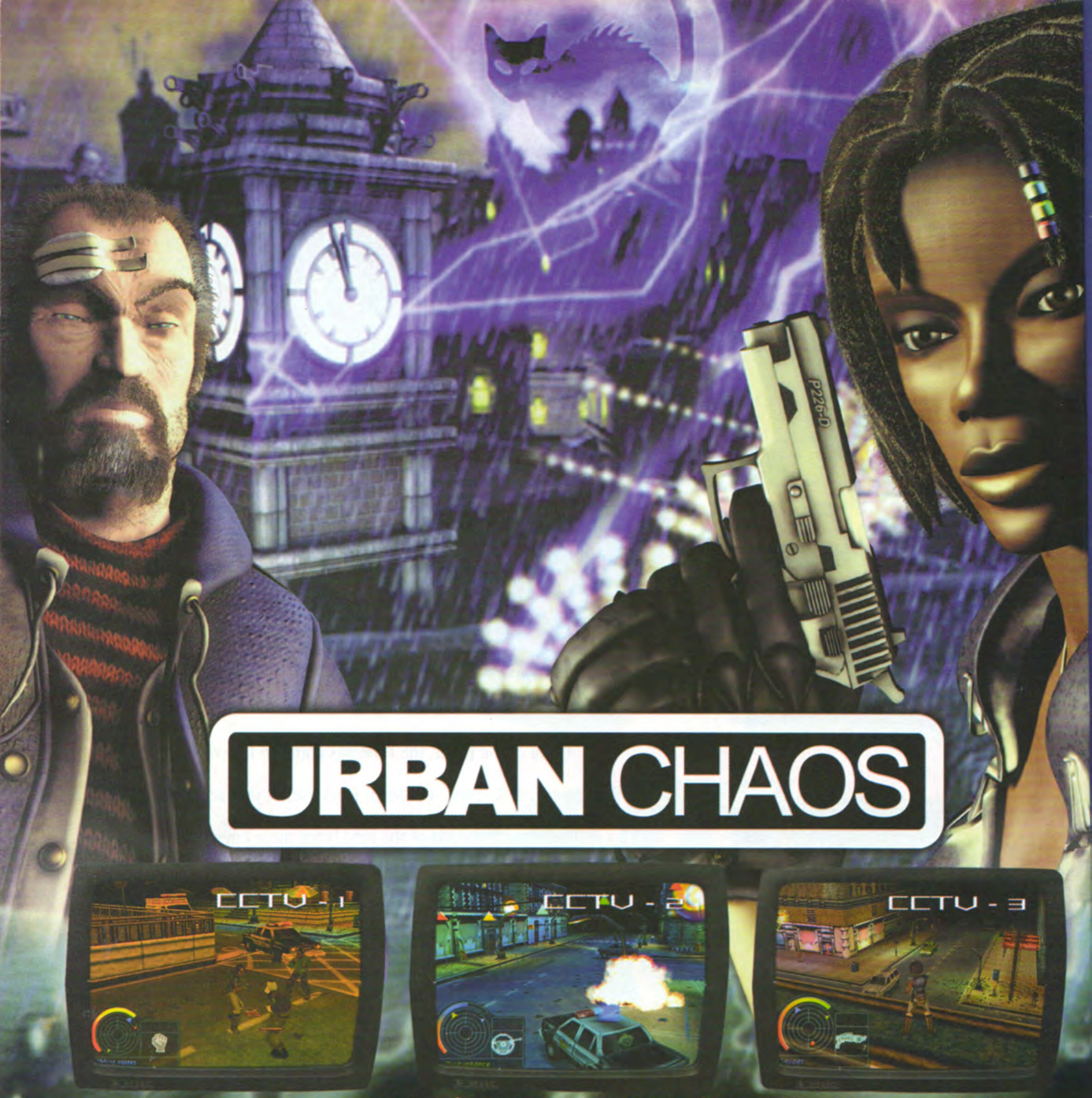
ΤΕΥΧΟΣ 113 1 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.





ΚΕΡΔΙΣΤΕ: 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ "ABOMINATION"


Συλλέξτε τα, Ανταλλάξτε τα
και Παίξτε Μαζί τους!
Pokèmon™
Τώρα
και παιχνίδι
με συλλεκτικές
κάρτες!
Μάζεψέ τα όλα και παίξε
με το δικό σου
Pokèmon!
POKÉMON
Gotta catch 'em all!
TRADING CARD GAME
2-PLAYER STARTER SET
Blastoise
Venusaur
Charizard
POKÉMON TM*
TRADING CARD GAME
www.wizards.com/Pokemon
Κεντρική διάθεση
Κάισσα
☎6929169
©1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Pokèmon and the official Nintendo seal are registered trademarks of Nintendo.
WIZARDS OF THE COAST is a trademark of Wizards of the Coast Inc. ©1999 Wizards of the Coast
κάισσα



Το Urban Chaos σε τοποθετεί στην καρδιά μιας μοντέρνας πόλης στην αλλαγή της χιλιετίας. Για να επιτύχεις, θα πρέπει να χρειαστείς ένα θανάσιμο συνδυασμό δύναμης, φυσικής αντοχής και γνώση πολεμικών ικανοτήτων. Έχεις την απόλυτη ελευθερία για να εξερευνήσεις μια τεράστια πόλη, το μέλλον της οποίας βρίσκεται στα χέρια σου καθώς θα εξερευνάς την υπόθεση μιας μυστήριας αίρεσης η οποία υπηρετεί το Κακό σε αυτήν την απρόβλεπτη και απειλητική περίοδο μετάβασης από την μια χιλιετία στην άλλη.

Mucky Foot — OK 15+ ELSPA — PC CD — CENTRESOFT — EIDOS INTERACTIVE

Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536

Despec Multimedia Systems

EDITORIAL

Το πρώτο τεύχος του "PC Master" με τον μαγικό αριθμό "2000" στο εξώφυλλο είναι πια γεγονός. Στην αρχή είπα να γράψω διθυράμβους και επικές περιγραφές για το Millennium (τη νέα χιλιετία ντε), το οποίο είναι και πολύ της μόδας, ωστόσο δεν θα υποκύψω στον πειρασμό. Τούτο δε διότι ανήκω στην καταφρονεμένη εκείνη μειονότητα των ανθρώπων που πιστεύουν ότι το 2000 είναι μεν μία ημερομηνία-σταθμός, αλλά δεν σηματοδοτεί το ξεκίνημα της νέας χιλιετίας. (Μη βαράτε όλοι μαζί, ένας ένας παρακαλώ. Θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας.) Μπορεί λοιπόν να μην αισθάνομαι ότι σε λίγες μέρες θα μπω στη νέα χιλιετία, ωστόσο τον Ιανουάριο του 2000 θα ανοίξω τον υπολογιστή μου με πολλή, πολλή προσοχή, καθώς το Y2K, το millennium bug, δεν είναι καθόλου αστείο.

Για να γιορτάσουμε την έλευση του 2000 σας ετοιμάσαμε μια μεγάλη έκπληξη. Το πρώτο και καλύτερο περιοδικό για PC users, το "PC Master", θα βρίσκεται στα περίπτερα δύο φορές το μήνα! Κάθε δεκαπενθήμερο θα είναι κοντά σας με ειδήσεις, παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών, προσεκτικά επιλεγμένη θεματολογία, νέες στήλες και δύο CD-ROMs σε κάθε τεύχος! Η αλήθεια είναι ότι οι άνθρωποι της Σύνταξης θα ζοριστούν κατιτίς παραπάνω, αφού η ύλη κάθε τεύχους ουσιαστικά δεν θα μειωθεί, πιστεύουμε όμως ότι αξίζει τον κόπο. Η κίνηση αυτή θα μας δώσει τη δυνατότητα να σας προσφέρουμε πιο "φρέσκες" παρουσιάσεις, πιο πρόσφατα demos και πιο άμεσες απαντήσεις στις απορίες και τα γράμματά σας. Το επόμενο, λοιπόν, τεύχος του "PC Master" θα το δείτε στα περίπτερα στις 14 Ιανουαρίου του 2000 παρακαλώ. Μην παραξενευτείτε και μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα-με...

Εκτός από τον αριθμό 2000, στο εξώφυλλο του παρόντος τεύχους φιγουράρουν δύο "φίλοι που ήρθαν απόψε απ' τα παλιά": ο ένας και μοναδικός Indiana Jones στο ολοκαίνουριο και πολυαναμενόμενο Infernal Machine και ο επίσης μοναδικός στο είδος του Gabriel Knight στο Blood of the Sacred - Blood of the Damned. Και οι δύο ήρωες, ακολουθώντας το πνεύμα των καιρών, έγιναν πλήρως τρισδιάστατοι για να τους απολαύσετε καλύτερα. Το 2000 έρχεται με τις καλύτερες προοπτικές!

Καλή χρονιά, λοιπόν, και ελπίζω η νέα χρονιά να σας βρει καλά και με τους υπολογιστές σας σε πλήρη υγεία!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

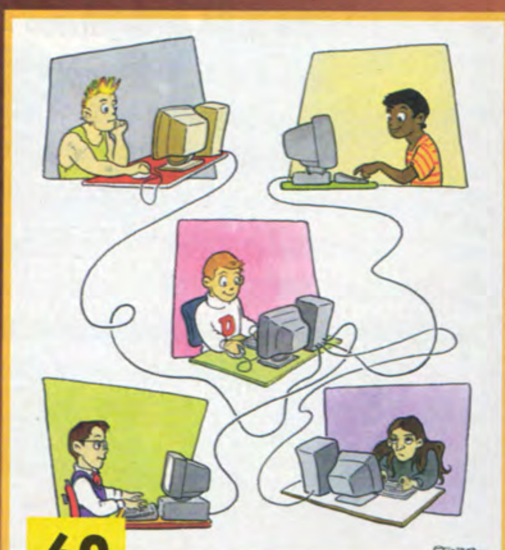
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



8 **15ήμερο "PC Master"**
Το αγαπημένο σας περιοδικό τώρα... δύο φορές το μήνα κοντά σας!



56 **Με το βλέμμα στον 21ο αιώνα**
Τι μας περιμένει τη χιλιετία που έρχεται;



62 **Το Internet μας φέρνει πιο κοντά**
Ποιος είπε πως το Δίκτυο δεν κάνει καλό;

GAME CLUB















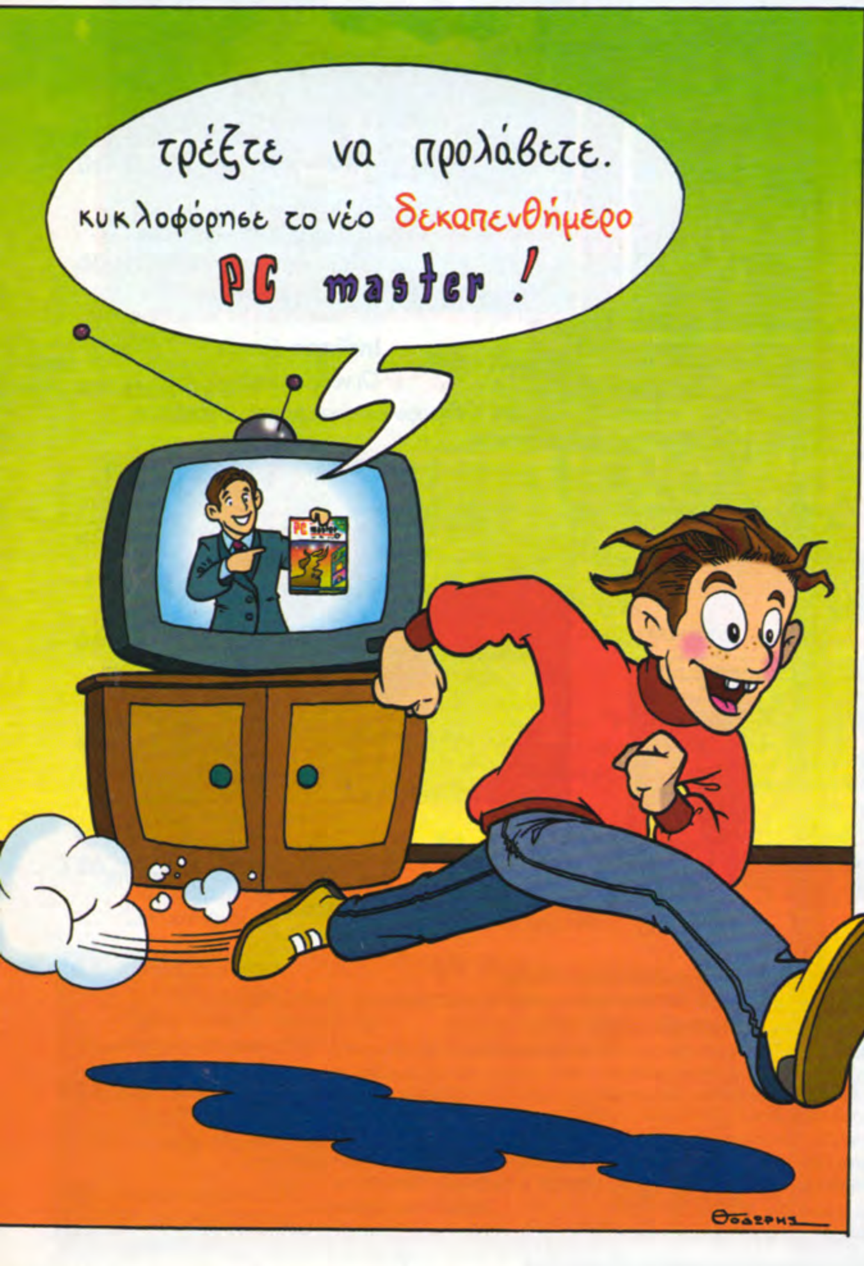


ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Παναγιώτης Γόμπος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

PC MASTER: ΔΥΟ ΤΕΥΧΗ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ!

Το αγαπημένο σας περιοδικό κοντά σας κάθε δεκαπενθήμερο!



Ηταν μια παγωμένη νύχτα του Δεκέμβρη. Το επιτελείο του "PC Master", συγκεντρωμένο στο γραφείο του εκδότη, συνεδρίαζε με αφορμή το Millennium που βρισκόταν επί θύραις. Ενα αγωνιώδες ερώτημα πλανιόταν στην ατμόσφαιρα, ένα ερώτημα που αναζητούσε επίμονα και βασανιστικά την απάντησή του: "Τι έκπληξη θα επιφυλάξουμε στο εκλεκτό αναγνωστικό κοινό μας; Πώς θα κάνει το 'PC Master' ποδαρικό στον 21ο αιώνα;".

Η βαθιά σκέψη και ο προβληματισμός ενίοτε διακόπτονταν από φράσεις που έσπαγαν τη μονοτονία της σιωπής: "Να βάλουμε μια γυμνή αφίσα της Lara Croft" πρότεινε ο Πατρίκος, χαϊδεύοντας το πιγούνι του. "Τι θα λέγατε για 10 συνοδευτικά CD-ROMs με τα καλύτερα demos της χιλιετίας;" αντιπρότεινα εγώ, ανάβοντας ακόμα ένα τσιγάρο.

Πού να ξέραμε πως το πεπρωμένο είχε ήδη αρχίσει να απλώνει γύρω μας το σιδερένιο δίχτυ του...

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Ο εκδότης ήταν σκεπτικός και αμίλητος. Το meeting βρισκόταν σε εξέλιξη, ωστόσο είχαν περάσει αρκετά λεπτά χωρίς να ξεστομίσει ούτε κουβέντα. Καθώς όμως όλοι κοίταζαν προς το μέρος του, ήξερε πως είχε έρθει η σειρά του να μιλήσει. Και πράγματι, αυτό ακριβώς έπραξε:

"Ο κύβος ερρίφθη. Θα κάνουμε το περιοδικό δεκαπενθήμερο."

Η σιωπή που ακολούθησε ήταν απόλυτη, νεκρική. Το μόνο που ακουγόταν ήταν ο χτύπος ενός ρολογιού στον τοίχο, που συνέχιζε να μετρά τις ώρες και τα λεπτά λες και δεν είχε συμβεί τίποτα. Εμείς όμως γνωρίζαμε καλά πως ο κόσμος δεν θα ήταν πια ο ίδιος...

Ναι, φίλοι μου, είναι αλήθεια: Από το τεύχος αυτό, το μηνιαίο "PC Master" που γνωρίζατε εδώ και 11 χρόνια είναι πια παρελθόν. Το μηνιαίο "PC Master" πέθανε, ζήτω το δεκαπενθήμερο "PC Master"!

Η αλήθεια είναι πως η ιδέα αυτή στροβιλιζόταν στο μυαλό μας εδώ και αρκετό καιρό, όμως την αναβάλλαμε συνεχώς, μια και είναι αλήθεια πως μια δεκαπενθήμερη έκδοση δεν είναι δα και το ευκολότερο των εγχειρημάτων. Ομως, οι επιστολές και τα e-mails σας έδειχναν πως η σκέψη είχε πια ωριμάσει και είχε έρθει το πλήρωμα του χρόνου για να μεταβληθεί σε πραγματικότητα.

Αν αναρωτιέστε μήπως σκοπεύουμε να κάνουμε τίποτα... μαλαγανιές, όπως να μειώσουμε τις σελίδες ύλης του περιοδικού ή να αυξήσουμε την τιμή του, σπεύδω να σας καθησυχάσω ευθύς αμέσως: Τίποτα από αυτά δεν πρόκειται να συμβεί. Το "PC Master" θα συνεχίσει να κυκλοφορεί με τον ίδιο αριθμό σελίδων ύλης που έχετε συνηθίσει και 2 συνοδευτικά CD-ROMs σε κάθε τεύχος, ενώ η τιμή του παραμένει ως έχει, δηλαδή στις 1.700 δρχ., παρά το γεγονός ότι τα περισσότερα περιοδικά ήδη αύξησαν την τιμή τους στις 1.800. Οσον αφορά στην ημερομηνία κυκλοφορίας του, αυτή θα είναι η 1η και η 15η κάθε μήνα, εκτός από τις εξής περιπτώσεις:

➤ Οταν οι ημερομηνίες αυτές συμπίπτουν με αργία ή Σαββατοκύριακο, το περιοδικό θα κυκλοφορεί την αμέσως προηγούμενη ημέρα.

➤ Τους μήνες Ιούλιο και Αύγουστο το "PC Master" θα κυκλοφορεί μόνο την 1η και όχι και την 15η (να κάνουμε και κανένα μπανάκι, έτσι;). Ετσι, πιστεύω πως ικανοποιείται ένα ακόμα πάγιο αίτημα των περισσότερων από εσάς, αυτό δηλαδή της σταθερής ημερομηνίας κυκλοφορίας του περιοδικού. Αξίζει μάλιστα να σημειώσουμε πως το "PC Master" θα διανέμεται την ίδια ημέρα σε ολόκληρη την Ελλάδα, ώστε να έχετε τη δυνατότητα όλοι, σε οποιοδήποτε σημείο της επικράτειας και αν βρίσκεστε, να αγοράζετε κάθε τεύχος χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

Στο πλαίσιο της δεκαπενθήμερης έκδοσης του "PC Master", θα διαπιστώσετε μερικές ακόμα αλλαγές στην ύλη. Ας τις συνοψίσουμε στη συνέχεια:

ΤΑ ΕΠΟΜΕΝΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ "PC MASTER"



Ιδού και το επόμενο τεύχος μας, που κυκλοφορεί στις 14 Ιανουαρίου. Το εξώφυλλο μιλάει μόνο του... Να είστε προετοιμασμένοι για όλα!

Για διευκόλυνσή σας, παραθέτουμε στη συνέχεια τις ημερομηνίες κυκλοφορίας των επόμενων τευχών του περιοδικού μέχρι το Πάσχα:

ΤΕΥΧΟΣ	ΗΜ/ΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ
114	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 14 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ
115	ΤΡΙΤΗ 1 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ
116	ΤΡΙΤΗ 15 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ
117	ΤΕΤΑΡΤΗ 1 ΜΑΡΤΙΟΥ
118	ΤΕΤΑΡΤΗ 15 ΜΑΡΤΙΟΥ
119	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 31 ΜΑΡΤΙΟΥ
120	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 14 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
121	ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Από το τεύχος αυτό, το μηνιαίο "PC Master" που γνωρίζατε εδώ και 11 χρόνια είναι πια παρελθόν. Το μηνιαίο "PC Master" πέθανε, ζήτω το δεκαπενθήμερο "PC Master"!

• Οι σελίδες της ελεύθερης θεματογραφίας αυξάνονται σημαντικά. Ετσι, στο εξής θα έχετε την ευκαιρία να διαβάζετε, εκτός από τις μόνιμες στήλες και τα game reviews, περισσότερα άρθρα γύρω από σύγχρονες εξελίξεις, γεγονότα, προϊόντα και υπηρεσίες που ενδιαφέρουν τον home user.

• Πολλές από τις μόνιμες στήλες του περιοδικού θα συνεχίσουν να υπάρχουν σε κάθε τεύχος, ενώ ορισμένες θα εμφανίζονται μόνο στο ένα από τα δύο τεύχη κάθε μήνα. Συγκεκριμένα, οι στήλες "Utopia" και "Programming" ενσωματώνονται στην ύλη των τευχών που κυκλοφορούν την 1η του μήνα, ενώ οι "Penguin's Nest", "Web Authoring" και "How To" θα είναι κοντά σας κάθε 15η. Το "Hall of Fame" θα μπορείτε να το διαβάζετε στα πρώτα τεύχη του Ιανουαρίου, του Απριλίου, του Ιουλίου και του Οκτωβρίου.

• Δημιουργούνται δύο νέες στήλες, οι "New Millennium" και "Next Generation" με σκοπό να καλύψουν αυτά που περιμένετε από ένα περιοδικό που βιώνει τον 21ο αιώνα κυριολεκτικά μέσα... στο πετσί του! Από την πρώτη θα καταγράφουμε και θα σχολιάζουμε θέματα που άπτονται της επικαιρότητας και αφορούν σε αυτό που μπορούμε με δυο λόγια να χαρακτηρίσουμε ως "κουλτούρα του 21ου αιώνα", ενώ από τη δεύτερη θα παρουσιάζονται νέα προϊόντα και gadgets που είτε είναι πρωτοποριακά στο χώρο τους είτε εμφανίζουν ιδιαίτερο τεχνολογικό ενδιαφέρον.

Αυτή η "επίθεση στην επικαιρότητα" που, όπως ήδη θα καταλάβατε αποτελεί ένα πρωταρχικό χαρακτηριστικό του νέου δεκαπενθήμερου "PC Master", δεν πρόκειται βέβαια να σταματήσει εδώ, αλλά θα συνεχιστεί και στα επόμενα τεύχη με περισσότερες νέες στήλες και επίκαιρη θεματογραφία. Βέβαια, να είστε σίγουροι πως οι εκπλήξεις δεν σταματούν εδώ. Ούτε εφησυχάζουμε ούτε επαναπαυόμαστε στις δάφνες μας. Νιώθουμε πως υπάρχουν ακόμα πολλά που μπορούμε να σας προσφέρουμε και να είστε βέβαιοι πως δεν θα αρκεστούμε σε τίποτα λιγότερο από την τελειότητα...

Οπως πάντα, έτσι και τώρα, στην ιστορική αυτή στιγμή για το "PC Master", απευθυνόμαστε πρώτα και πάνω απ' όλα σε σας, τους αναγνώστες και φίλους μας που μας στηρίζετε με την αγάπη αλλά και τη δημιουργική κριτική σας εδώ και μια ολόκληρη δεκαετία. Το feedback σας μας είναι απαραίτητο, για να ξέρουμε ότι βαδίζουμε στο σωστό δρόμο: Μη διστάσετε να μας στείλετε τις προτάσεις, τις απόψεις, ακόμα και τα παράπονά σας, είτε με e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr είτε με επιστολή στα γραφεία του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το "PC Master"). Να ξέρετε πως ποτέ δεν πρόκειται να καταλήξουν στον πραγματικό ή... ηλεκτρονικό κάδο ανακύκλωσης, αλλά αντίθετα έχουν για μας την ύψιστη δυνατή σημασία και βαρύτητα.

Καλή χιλιετία σε όλους και ραντεβού στις 14 Ιανουαρίου (μια και η 15η πέφτει Σάββατο) με το τεύχος 114! Αλήθεια, λέτε να είναι απλή σύμπτωση που ο αριθμός του επόμενου τεύχους και η ημερομηνία κυκλοφορίας του συμπίπτουν; Μπα, μάλλον για σημάδι πρόκειται... PC

CD-ROM pages

Καλώς ήρθατε στο τελευταίο, για το 1999 αλλά και για την τρέχουσα χιλιετία, τεύχος του "PC Master". Και αυτό το μήνα τα δύο συνοδευτικά CD-ROMs "ξεχειλίζουν" από πολλά και ενδιαφέροντα θέματα. Επιπλέον επανέρχονται οι drivers για τα δημοφιλέστερα CD-ROMs και Recorders, κάρτες γραφικών και κάρτες ήχου. Στο πρώτο CD θα βρείτε συνολικά όχι ένα, ούτε δύο, ούτε πέντε, αλλά 15 ολόκληρα demos τελευταίας κυκλοφορίας, για να έχετε κάτι να κάνετε (εάν βέβαια δεν έχετε βρει κάποια άλλη ασχολία) τώρα που κάθεστε, ενώ στο δεύτερο δεκάδες trailers, utilities, updates και βέβαια, όπως πάντα, ουκ ολίγες εκπλήξεις!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

ARMORED FIST 3

Ετοιμαστείτε να εξολοθρεύσετε τους εχθρούς στη single player αποστολή που θα βρείτε εδώ. Συγκεκριμένα θα πρέπει να καταλάβετε μία εχθρική βάση καθώς και τη γέφυρα που παρέχει πρόσβαση σε αυτή. Για να το επιτύχετε, θα πρέπει να νικήσετε όλους τους εχθρούς που θα βρείτε εκεί. Φυσικά, δεν θα πάτε... ξυπόλητος στ' αγκάθια, αλλά "καβάλα" σε



ένα από τα καλύτερα τανκ, το M1A2 Abrams. Τέλος, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει και Multiplayer mode, το οποίο θα επιτρέπει να παίξουν μέχρι και 32 παίκτες ταυτόχρονα σε εκπληκτικά deathmatches.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Η συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού στρατηγικής είναι εδώ, και σκοπός σας (ως Sarge, βέβαια) είναι να αντιμετωπίσετε μια μεγάλη ποικιλία εχθρικών δυνάμεων, που περιλαμβάνουν ακόμα και εξωγήινους! Στη διάρκεια μιας μάχης θα γνωρίσετε τον αρχηγό των ηρωικών Space Troopers και θα συμμαχήσετε μαζί του, γεγονός που θα αυξήσει σημαντικά το εύρος του οπλοστασίου σας. Γενικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει νέους εχθρούς, νέους κόσμους προς εξερεύνηση και ανεπτυγμένο multiplayer mode.



BEYOND TIME

Το Beyond Time είναι το νέο παιχνίδι της εταιρίας Dreamcatcher και σας μεταφέρει σε έναν τρισδιάστατο κόσμο γεμάτο γρίφους και περιπέτεια. Σας "ταξιδεύει" πέρα από τις πόλεις των Μάγιας, τα ερείπια της Ατλαντίδας, το ναό του Οσιρι και γενικά σε όλες τις μυθικές τοποθεσίες. Εσείς θα εξερευνήσετε καθέναν από αυτούς τους κόσμους και θα κληθείτε να ανακαλύψετε ανεξερεύνητα μυστικά, ενώ η πλοκή του θα σας "οδηγήσει" σε ένα επικό adventure.

CARNIVORES 2

Ενα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου, όπου καλείστε να εξερευνήσετε έναν νέο κόσμο γεμάτο με προϊστορικά σημεία και τέρατα (κυριολεκτικά). Ξεκινάτε με αρκετό οπλισμό, τον οποίο βέβαια πιθανόν να



αυξήσετε κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αλλά προσοχή, γιατί οι περισσότεροι από τους δεινοσαύρους αρέσκονται στο φρέσκο ανθρώπινο κρέας, και έτσι είναι πολύ πιθανό από κυνηγός να καταντήσετε κυνηγημένος και να μάχεστε απλώς για την επιβίωσή σας.

COMER

Το Comer είναι βασισμένο στο πασίγνωστο Myst. Η πλήρης έκδοσή του περιλαμβάνεται σε 4 CDs και περιέχει πάρα

πολλά puzzles. Εκμεταλλεύεται πλήρως τη νέα τεχνολογία, ώστε να δώσει όσο το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα. Και μάλλον το καταφέρνει, αν κρίνουμε από το όσα έχουν γραφτεί από διάφορα περιοδικά του εξωτε-



ρικού. Αν θέλετε να δείτε και εσείς το κατά πόσο όλα αυτά αληθεύουν, εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε εδώ. Οι απαιτήσεις του δεν είναι υψηλές, καθώς θα χρειαστείτε απλώς έναν επεξεργαστή Pentium 100MHz και 16MB μνήμης.

FORGOTTEN

Άλλο ένα adventure από την Dreamcatcher, όπου η περιπλάνησή σας ξεκινάει στη Νέα Ορλεάνη εν έτει 1930. Μια εποχή πολύ διαφορετική από τη δική μας, όπου κυριαρχούσαν ο ρομαντισμός, η περιπέτεια και όπως και να το κάνουμε είχε τη μαγεία της. Σκοπός σας να ανακαλύψετε ποιος (ή ποιοι) κρύβεται πίσω από την εξαφάνιση του Richard Haliburton, ενός διάσημου αρχαιολόγου - εξερευνητή. Στο δρόμο σας θα ανακαλύψετε πολλά μυστικιστικά στοιχεία. Προσοχή, όμως, γιατί ο χρόνος τρέχει ασταμάτητα.

LIGHTBRINGER

Σκοπός σας στο ενδιαφέρον αυτό adventure της Dreamcatcher είναι να ταξι-



δέψετε στην περιοχή Mars της Cydonia, ώστε να διαπιστώσετε κατά πόσο ο πλανήτης αυτός προσφέρεται για να αποικήσουν εκεί άνθρωποι. Ομως η αποστολή σας αυτή παίρνει μια απροσδόκητη τροπή. Από τα αξιοσημείωτα του τίτλου είναι η κυκλοφορία της full έκδοσης και σε DVD.

MESSIAH

Οσοι είστε τακτικοί αναγνώστες μας θα θυμάστε κάποιες αναφορές στο εν λόγω παιχνίδι της Interplay. Η υπόθεση λίγο πολύ είναι γνωστή: Είστε ο Bob, ένας άγγελος που στάλθηκε από το Θεό για να "καθαρίσει" τη Γη από τα δεινά που τη μαστίζουν. Ως ανώτερη οντότητα, έχετε τη δύναμη να μπαίνετε σε όποιο σώμα θέλετε (είτε ανθρώπου είτε ζώου) και να το ελέγχετε. Φυσικά, θα μπορείτε να ελέγχετε και ό,τι μεταφέρει (όπλα, σουβλάκια και άλλα ...αγαθά). Τελικός σκοπός σας είναι μια face-to-face αναμέτρηση με τον άρχοντα του σκότους αυτοπροσώπως. Σίγουρα πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα επερχόμενα παιχνίδια. Οι απαιτήσεις του ανέρχονται σε Pentium 233, ενώ απαιτείται και 3D accelerator.

NERF ARENA BLAST

Θυμάστε μία διαφήμιση για κάποια τόξα NERF που εκτοξεύουν μπάλες; Τώρα, λοιπόν, δεν είναι απαραίτητο να πάτε στο παιχνιδάδικο της γειτονιάς σας, αφού η Hasbro Interactive φρόντισε για τη μεταφορά τους στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ο τίτλος περιλαμβάνει 3 διαφορετικά είδη παιχνιδιών, τα γραφικά των οποίων είναι τρισδιάστατα και καλοσχεδιασμένα, ενώ χρησιμοποιείται η engine του Unreal! Εάν είστε νεαρής ηλικίας, θα σας προσφέρει σίγουρα αρκετή διασκέδαση.

QUAKE 3 ARENA

Εδώ νομίζω πως δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Απλώς πρόκειται για την επιστροφή του Quake, που προσφέρει στον παίκτη την υπέρτατη εμπειρία του παιχνιδιού. Βέβαια, το βάρος έχει δοθεί στο multiplayer mode, αλλά όσοι δεν θέλουν ή δεν μπορούν να κάνουν κάτι τέτοιο μπορούν να παίξουν και μόνοι τους εναντίον των bots. Απαραίτητη προϋπόθεση να διαθέτετε μια κάρτα που να υποστηρίζει Open GL γραφικά, ενώ από επεξεργαστή χρειάζεστε απλώς έναν Pentium 90MHz και 16MB RAM. Περισσότερα επί της οθόνης.

SPEC OPS 2

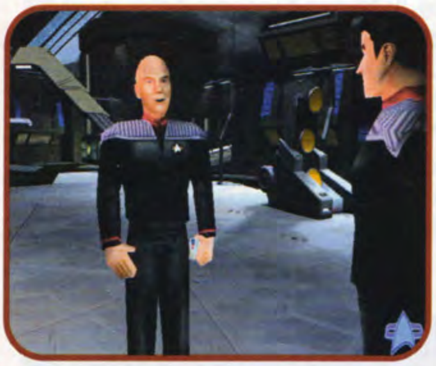
Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, έχουμε να κάνουμε με τη συνέχεια του γνωστού και επιτυχημένου Spec Ops και του multiplayer add-on αυτού (SO: Ranger Team Bravo). Το παιχνίδι λαμβάνει



χώρα στον αληθινό (και άκρως σκληρό) κόσμο, με πιστή απεικόνιση αληθινών τοποθεσιών, με πραγματικά όπλα και τακτικές μάχης. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως για το motion capturing του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν αληθινοί πεζοναύτες (οι περίφημοι Green Berets), ενώ και οι ήχοι των όπλων είναι ηχογραφημένοι από τα πραγματικά μοντέλα! Για να μπορέσετε να το δείτε, θα πρέπει να έχετε Pentium 200MHz και 32MB RAM.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Η εξέλιξη του παιχνιδιού ξεκινάει από το σημείο όπου τελειώνουν τα γεγονότα στο Star Trek: Insurrection. Στο σημείο αυτό, λοιπόν, βρίσκεστε μπροστά σε μια συνωμοσία με σκοπό την κατασκευή ενός ιδιαίτερα θανάσιμου γενετικού κώδικα. Θα πρέπει να συμπλακείτε με εξωγήινες δυνάμεις και να νικήσετε τους εχθρούς σας, ειδάλλως η ομοσπονδία θα πέσει στα χέρια των ανελέ-





ητων εχθρών της. Το περιβάλλον του παιχνιδιού θα είναι πλήρως τρισδιάστατο, ενώ θα βρείτε πολλά και θανατηφόρα όπλα. Για να το τρέξετε πρέπει να έχετε τουλάχιστον Pentium 200MHz με 32 MB μνήμης.

TOTAL SOCCER 2000

Πρόκειται για ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι, όπου όμως δεν έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στον τομέα της εμφάνισης (γραφικά) αλλά σε αυτόν της άνεσης (gameplay). Στο demo μπορείτε να παίξετε έναν φιλικό, μεταξύ προκαθορισμένων ομάδων, αγώνα διάρκειας 1 λεπτού, για να δείτε εάν και κατά πόσο το Total Soccer 2000 ανταποκρίνεται σε αυτά που προσδοκάτε. Οι απαιτήσεις του ανέρχονται σε: Pentium 75MHz, 32MB RAM και 3D accelerator.

WHEEL OF TIME

Το Wheel of Time είναι ουσιαστικά δύο παιχνίδια σε συσκευασία ενός, καθώς διαθέτει ξεχωριστό single και multiplayer mode. Trailer του παιχνιδιού είχε συμπεριληφθεί στο καλοκαιρινό τεύχος του "PC Games", ενώ τώρα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε και εσείς μια περιπέτεια στο χρόνο μέσω του playable demo που θα βρείτε στο παρόν CD. Για να γίνει όμως κάτι τέτοιο, θα πρέπει να διαθέτετε επεξεργαστή Pentium 200MHz και 32MB μνήμη.

WILD WILD WEST

Άλλη μία μεταφορά ταινίας στην οθόνη του υπολογιστή μας, αυτή τη φορά από τη Southpeak Interactive. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει δράση και περιπέτεια με άφθονο χιούμορ. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι θα βρείτε στη στήλη "PC Games" αυτού του τεύχους. Τέλος, για να παίξετε το demo αυτό, θα πρέπει να έχετε 200άρη Pentium και 32MB μνήμη.

PC

CD No 2

Στο 2ο συνοδευτικό CD-ROM μας θα βρείτε, καταρχήν, πολλά trailers, μεταξύ των οποίων και ένα του Larry 8. Δυστυχώς, η κυκλοφορία του αναβλήθηκε (σχετικό άρθρο υπάρχει στη στήλη "Adventure Update" του περασμένου μήνα), αλλά, όπως και να το κάνουμε, το συγκεκριμένο trailer, που είναι το μοναδικό ενθύμιο από το παιχνίδι, έχει σίγουρα συλλεκτική αξία. Ακόμη θα βρείτε δύο πολύ ενδιαφέροντα patches για τα Age of Empires 2 και NBA Live 2000. Το πρώτο βελτιώνει το AI των αντιπάλων, ενώ το δεύτερο αντικαθιστά τα rap μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού με rock. Επίσης, συμπεριλαμβάνονται τα "μόνιμα" περιεχόμενά μας (updates, Internet, screenshots κ.λπ.), ενώ επανέρχονται οι drivers. Πολλά και ενδιαφέροντα, τέλος, είναι τα extras του μήνα. Ανάμεσά τους ξεχωρίζει η πλήρης έκδοση του Dink Smallwood, ενός αρκετά ενδιαφέροντος RPG με πολλές extra πίστες (αν σας άρεσε, πείτε μας να συμπεριλάβουμε κι άλλες στα προσεχή CD-ROMs), και βέβαια η τελευταία version του 4th Coming μαζί με το ελληνικό manual σε HTML μορφή.

UTILITIES

- Mp3 Robot: Βρείτε και κατεβάστε τα αρχεία MP3 που θέλετε.
- GetRight 4.1.1: Η τελευταία έκδοση του γνωστού download manager.
- Full Motion Video 1.7: Movie player που αναγνωρίζει όλα τα formats.
- MFX 2000 PC Audit Tool: Πρόγραμμα που "εξετάζει" εάν κινδυνεύετε από το Millennium bug.
- ArtGem: Πρόγραμμα σχεδιασμού, ιδανικό για επεξεργασία multimedia γραφικών.

TRAILERS

- Crystal Key
- Icewind Dave
- Jewels of the Oracle 2
- Johny Quest
- Klingon Academy
- Warcraft 3
- Star Trek: Hidden Evil
- Larry 8
- Urban Chaos

SHAREWARE GAMES

- Puzzle Bubble 97: Μα καλά, δεν σας λέει τίποτα το όνομα αυτό;
- Matrix: Σκοτώστε το Matrix.
- Road Races: Τρέξτε σε αγώνες και ταυτόχρονα στοιχηματίστε.
- Resque: Ως μέλος του Ερυθρού Σταυρού, πρέπει να σώσετε τον κόσμο έπειτα από καταστροφές.

SCREENSHOTS

- Chimera
- Soldier of Fortune
- Rally Masters
- Icewind Dale
- Quake 3 Arena

Τι ώρα είναι; 324!

SWATCH WEBSTREAM YQS 1001

Βαρεθήκατε να λέτε την ώρα με το συνηθισμένο τρόπο; Μια νέα μορφή μέτρησης του χρόνου έκανε εδώ και λίγο καιρό την εμφάνισή της και συνάρπασε πολλούς. Πρόκειται για την ώρα Internet, η οποία αποτελεί προσπάθεια για την καθιέρωση μιας παγκόσμιας ώρας εκ μέρους της γνωστής εταιρίας κατασκευής ρολογιών Swatch. Το Διαδίκτυο είναι παρόν σε κάθε τομέα της καθημερινής ζωής μας και ήρθε η ώρα να επηρεάσει και... την ίδια την ώρα, δηλαδή τη μέτρηση του χρόνου. Η νέα ώρα Internet έχει ως μονάδα μέτρησης το beat. Κάθε beat αντιστοιχεί σε 1 λεπτό και 26,4 δευτερόλεπτα. Το μοντέλο που βλέπετε στη φωτογραφία (ένα από τα πολλά της Swatch με τη νέα ώρα) περιλαμβάνει: Internet time, συμβατική ώρα, ξυπνητήρι (για να μη σας ξαναπιάσουν στον ύπνο), ενώ διαθέτει και φωτιζόμενη οθόνη.

info www.swatch.com





Για απίθανες ηχογραφήσεις

PHILIPS SBC MC600

Αν σας αρέσει να κάνετε τις δικές σας ηχογραφήσεις, τότε θα βρείτε πολύ καλό το νέο μικρόφωνο της Philips. Πρόκειται για ένα ασύρματο μικρόφωνο FM τύπου plug'n'play, με δύο κανάλια εκπομπής, εμβέλεια 30 μέτρων και πολύ καλή ποιότητα εγγραφής.

info www.philips.com, Philips Hellas 01-4894301

Η Εμυ στο σπίτι σας

OREGON SCIENTIFIC ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ

Γιατί να βασίζεστε στις προγνώσεις των μετεωρολογικών δελτίων των καναλιών και των εφημερίδων; Τώρα μπορείτε να έχετε στο σπίτι σας το δικό σας μετεωρολογικό σταθμό και να ξέρετε από πριν τον αυριανό καιρό. Πώς; Με το μετεωρολογικό σταθμό της Oregon Scientific, που περιλαμβάνει: βαρόμετρο που παρέχει πρόγνωση καιρού για το επόμενο 24ωρο, θερμόμετρο που παρακολουθεί τις μεταβολές θερμοκρασίας σε τρεις διαφορετικούς χώρους, υγρόμετρο που παρουσιάζει με μορφή εικόνων τα τρία επίπεδα υγρασίας, καθώς και ανιχνευτή των φάσεων της Σελήνης έως το έτος 2089 (στις πανσελήνους αναβοσβήνει). Εκτός από αυτά διαθέτει ρολόι, ένδειξη ημερομηνίας, ημέρας, εβδομάδας και έτους, ξυπνητήρι και φωτιζόμενη οθόνη.

info Mi-Thita 01-4810710





Zoom μέχρι εξαντλήσεως

BUSHNELL 7-15x35 ZOOM

Πολύ μακριά θα μπορείτε να βλέπετε με τα νέα κιάλια της φωτογραφίας! Υποστηρίζουν μεγέθυνση 7 έως 15 φορές με δυνατότητα zoom, διαθέτουν ευρυγώνιο φακό υψηλής φωτεινότητας διαμέτρου 35mm, ενώ ζυγίζουν μόλις 624 γρ. Επιπλέον, διατίθενται με δώρο μια δερμάτινη τσάντα.

info Mi-Thita 01-4810710



Δεν είναι ένα απλό ρολόι

OREGON SCIENTIFIC RM2000 MILLENNIUM



Δεν θα ξεχάσετε ποτέ ξανά οποιαδήποτε ημερομηνία, αν αποκτήσετε τη συσκευή της φωτογραφίας, αφού μετρά αντίστροφα το χρόνο που προκαθορίζετε και σας ειδοποιεί ηχητικά αλλά και οπτικά με ειδική απεικόνιση, δείχνοντάς σας επίσης τις ημέρες, τις ώρες, τα λεπτά και τα δευτερόλεπτα που απομένουν. Επιπλέον μπορεί να δείξει τον εναπομείναντα χρόνο και ως ποσοστό του συνολικού. Διαθέτει ρολόι με ένδειξη ώρας, λεπτών, δευτερολέπτων, ημέρας, μήνα και έτους. Επίσης περιλαμβάνει φωτιζόμενη οθόνη και δύο ανεξάρτητα ξυπνητήρια με snooze, που διαθέτουν αυξανόμενο ήχο διάρκειας δύο λεπτών, ο οποίος επανενεργοποιείται κάθε οκτώ λεπτά της ώρας. Λειτουργεί με δύο μπαταρίες τύπου AA και διαθέτει ένδειξη χαμηλής μπαταρίας.

info Mi-Thita 01-4810710



Ηχος καθ' οδόν

SONY WALKMAN D-ES51

Και ποιος δεν έχει ακούσει μουσική στο δρόμο από ένα walkman; Πρόσφατα κυκλοφόρησε από τη Sony ένα νέο walkman με την κωδική ονομασία D-ES51, το οποίο εκτός των άλλων φέρει νέα σχεδίαση στα ακουστικά (Groove), για καλύτερη αλλά και πιο ξεκούραστη ακρόαση... καθ' οδόν! Επιπλέον, είναι αδιάβροχο και διαθέτει αντικραδασμική μνήμη ESP2.

info www.sony.com, Sony Hellas 01-6777701

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Θα καταδικαστεί η Microsoft;

Στις αρχές του Δεκέμβρη, οι 19 πολιτείες και το αμερικανικό Υπουργείο Δικαιοσύνης κατέθεσαν την έκθεσή τους για τη δίκη της Microsoft. Η έκθεση, που έχει έκταση 71 σελίδες, αναφέρει ρητά πως η εταιρία καταστρατηγεί τους νόμους για την προστασία του ελεύθερου ανταγωνισμού, μεταχειριζόμενη διάφορα μέσα και χρησιμοποιώντας τη δύναμή της για να επιβληθεί έναντι άλλων εταιριών. Στην έκθεση αναφέρονται οι πέντε τρόποι με τους οποίους η Microsoft παραβιάζει τη νομοθεσία:

1. Συνδέοντας τις πωλήσεις των browsers με εκείνες των λειτουργικών συστημάτων.

2. Χρησιμοποιώντας τη δύναμή της στην αγορά για να διατηρήσει μονοπωλιακές συνθήκες.

3. Προσπαθώντας να μονοπωλήσει την αγορά των browsers.

4. Επιβάλλοντας αποκλειστικές συμφωνίες ανάμεσα στην ίδια και σε ISPs ή και δημιουργούς software.

5. Επιβάλλοντας περιορισμούς στην πρώτη οθόνη του boot στους κατασκευαστές υπολογιστών.

Με βάση τις ανωτέρω πρακτικές, η πολιτεία θεωρεί πως η Microsoft παραβίασε τη Sherman Act, τη νομοθεσία που ρυθμίζει τους όρους του ανταγωνισμού στην ελεύθερη αγορά. Η εταιρία του Bill Gates πρόκειται να απαντήσει με δική της έκθεση στις 17 Ιανουαρίου. Παρ' όλα αυτά, είναι σχεδόν σίγουρο ότι η τελική απόφαση του δικαστή Jackson, που έχει αναλάβει την εκδίκαση της υπόθεσης, θα είναι εναντίον της Microsoft. Το ζήτημα όμως είναι ότι, ακόμη κι αν η εταιρία καταδικαστεί, θα ακολουθήσουν εφέσεις και προσφυγές σε ανώτερα δικαστήρια, γεγονός που θα τραβήξει σε μάκρος και ίσως να έχει συνέπειες και στην ετυμηγορία. Το χειρότερο μέτρο που μπορεί να λάβουν η κυβέρνηση και η δικαιοσύνη είναι να χωρίσουν την εταιρία σε μικρότερες και ανεξάρτητες μεταξύ τους. Εντούτοις δεν είναι σίγουρο αν μια τέτοια απόφαση θα γινόταν τελικά δεκτή από το Ανώτατο Δικαστήριο. Εξάλλου, συνεχίζονται οι συζητήσεις μεταξύ των δύο μερών για την ανεύρεση συμβιβαστικής λύσης, η οποία θα ικανοποιεί και τις δύο πλευρές. Η απόφαση του δικαστή Jackson αναμένεται να εκδοθεί μέσα στον Μάρτιο, οπότε και θα γίνει γνωστό τι μέλλει γενέσθαι με τον κολοσσό του software.

Τα Windows της χιλιετίας

Αν βαρεθήκατε τα Windows 98 και αδημονείτε να δείτε τις νέες εμπνεύσεις της Microsoft, τότε τα Windows Millennium βρίσκονται ήδη σε beta έκδοση. Τα Millennium είναι η πιο φιλική και "προσιτή" έκδοση των νέων Windows, η οποία προορίζεται για όσους δεν έχουν ακόμη τις τεχνολογικές προδιαγραφές να κάνουν το μεγάλο βήμα προς τα Windows 2000. Το λειτουργικό αυτό βασίζεται στον πυρήνα και στα βασικά χαρακτηριστικά των Windows 98, προσφέροντας ταυτόχρονα ορισμένες επιπλέον λειτουργίες. Τα νέα χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν την επιλογή AutoUpdate, μέσω της οποίας μπορείτε αυτόματα να ανανεώνετε τα Windows από το site της Microsoft, το εργαλείο System Restore, που επιτρέπει να επαναφέρετε το σύστημα σε προηγούμενη κατάσταση, καθώς και διάφορες βελτιώσεις που αφορούν στο Internet.

Τρέξε, τρέξε, μικρούλα CPU!

Ο ανταγωνισμός για τις ταχύτητες των μικροεπεξεργαστών συνεχίζεται αμείωτος και οι απανταχού χρήστες μένουν "με το στόμα ανοικτό" μπροστά στα νέα δεδομένα, τα οποία μάλιστα αλλάζουν με ρυθμούς "εξοργιστικούς". Στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για τους νέους επεξεργαστές της Intel και της AMD, που τρέχουν στα 700MHz. Σε αυτό το τεύχος πρέπει να γράψουμε για τις πιο προχωρημένες ταχύτητες των 750MHz! Επειδή το πιθανότερο είναι να πάθουμε... ψυχολογικά τραύματα με τη συνεχή μεταβολή των δεδομένων αυτών, ίσως να πρέπει να πάψουμε να ασχολούμαστε με τις ταχύτητες των CPUs. Τη στιγμή που γράφονται αυτές τις γραμμές, η AMD παρουσίασε (πολύ νωρίτερα από ό,τι υπολογιζόταν) τον Athlon στα 750MHz, ενώ ο Pentium III της Intel έχει παραμείνει στα 733MHz. Η συνεχής αύξηση των ταχυτήτων οφείλεται κατά κύριο λόγο στην αρχιτεκτονική των επεξεργαστών. Βέβαια, οι διαφορές μεταξύ του P III και του Athlon, δηλαδή αυτά τα 17MHz, δεν πρόκειται να γίνουν αντιληπτές από τον απλό χρήστη (ήδη πρόκειται για εξαιρετικές ταχύτητες). Εντούτοις η αύξηση των ταχυτήτων προσφέρει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα: Πρώτον, η AMD μπορεί να αποκτήσει καλύτερη διαφημιστική θέση και έτσι να αυξήσει τις πωλήσεις της, και δεύτερον, σε κάποιους απαιτητικούς χρήστες ίσως η διαφορά ταχύτητας να είναι σημαντική.

Τα νέα δεν σταματούν εδώ, αλλά αγγίζουν τα όρια της φαντασίας (και ρίχνουν σε βαθιά μελαγχολία όλους εμάς που διαθέτουμε έναν "κακομοίρη" Celeron στα 366): Μέχρι την άνοιξη του 2000 θα έχουν κυκλοφορήσει Athlon σε ταχύτητες (κρατηθείτε!) των 800MHz και 900MHz. Μάλιστα υπολογίζεται πως, όταν η AMD θα αλλάξει την παραγωγή των επεξεργαστών από τη διαδικασία 0.18 αλουμινίου σε εκείνη 0.18 χαλκού, στο δεύτερο εξάμηνο του 2000, τότε το φράγμα του 1GHz δεν θα είναι απροσπέλαστο.

Mainboard από την Gigabyte

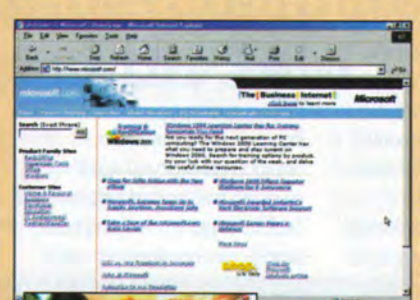
Έχουν αρχίσει ήδη να εμφανίζονται στο εμπόριο τα νέα mainboards που βασίζονται στο τελευταίο chipset της Intel, το i820. Αν και οι μνήμες RDRAM θα τεθούν σε κυκλοφορία μέσα στην άνοιξη του 2000, εντούτοις πολλοί είναι οι κατασκευαστές mainboards που έχουν θέσει σε κυκλοφορία προϊόντα που βασίζονται στο i820. Ένα από τα πιο αξιοσημείωτα προϊόντα της κατηγορίας είναι το mainboard 6CX της πολύ γνωστής Gigabyte. Πρόκειται για ένα πλήρως αναβαθμιζόμενο board, το οποίο έχει πρόβλεψη για τη χρήση όλων των νέων τεχνολογιών που θα



κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες. Σύμφωνα με την παράδοση των καρτών της Gigabyte, το overclocking μέσω της ταχύτητας του bus μπορεί να γίνει εύκολα με τα καθιερωμένα dip switches, ενώ οι ταχύτητες ξεκινούν από τα 100MHz και φτάνουν μέχρι τα 150MHz. Το board υποστηρίζει την τεχνολογία Dual-BIOS, δηλαδή τη διατήρηση ενός backup BIOS, για την περίπτωση που πρέπει να αναβαθμίσετε το BIOS της κάρτας χωρίς να χρειαστεί να την αντικαταστήσετε. Το mainboard υποστηρίζει μνήμες Rambus της Intel μέχρι και 1GB συνολικά σε δύο slots. Στα επιπλέον χαρακτηριστικά περιλαμβάνεται η ενσωματωμένη κάρτα ήχου, συγκεκριμένα η Aureal AU8810, μια κάρτα που κάνει ικανοποιητικά και χωρίς πρόβλημα τη δουλειά της. Αν, όμως, δεν θέλετε να χρησιμοποιηθεί αυτή η συσκευή για τον ήχο αλλά επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια άλλη του εμπορίου, μπορείτε πολύ απλά -με ένα dip switch- να την απενεργοποιήσετε (τα Windows δεν θα τη "βλέπουν"). Σε γενικές γραμμές, η 6CX είναι ένα mainboard που μπορεί να γίνει η "καρδιά" του νέου υπολογιστή σας και να σας βγάλει από τυχόν προβλήματα.

Νέα έκδοση του Internet Explorer

Η beta έκδοση του Internet Explorer 5.5 βρίσκεται ήδη στο στάδιο της δοκιμής. Στα νέα χαρακτηριστικά του δημοφιλούς browser περιλαμβάνεται η δυνατότητα Print Preview (ο Navigator τη διέθετε από την έκδοση 4.0), για να γνωρίζετε πώς θα τυπωθούν οι σελίδες που στέλνετε στον εκτυπωτή σας (και κυρίως σε πόσες πραγματικές σελίδες θα χωρέσει κάθε Web page). Η νέα έκδοση υποστηρίζει επίσης Dynamic HTML, με την οποία μια σελίδα Web επιτελεί κάποιες λειτουργίες ανάλογα με τις κινήσεις του χρήστη που την επισκέπτεται. Τέλος, η Microsoft αναμένει μεγαλύτερη διακίνηση ήχου και video μέσω του Διαδικτύου (κάτι φυσικό, όσο αυξάνουν οι τεχνολογικές δυνατότητες και οι ταχύτητες των επικοινωνιών) και για αυτό το λόγο ο νέος browser υποστηρίζει Synchronized Multimedia Integration Language, ένα νέο πρότυπο για τη διαχείριση γεγονότων που βασίζονται σε χρονικές παραμέτρους.





Μπορεί οι Παλαιστίνιοι να βρίσκονται σχεδόν χωρίς κράτος για περίπου μισό αιώνα, εντούτοις ίσως να βρουν έναν κοινό τόπο στη δικτυακή κοινωνία. Σύμφωνα με δημοσίευμα των "New York Times", η Internet Corporation for Assigned Names and Numbers προσανατολίζεται να αποδώσει στους Παλαιστίνιους τη δική τους επέκταση domain. Η επέκταση θα είναι .ps και η κυβέρνηση της Παλαιστίνης θα μπορεί να τη διανέμει σε όσους επιθυμούν να αποκτήσουν domain name με αυτή την extension. Γνωρίζουμε όλοι πως κάτι τέτοιο ισοδυναμεί με την αναγνώριση εθνικής κυριαρχίας στα όρια του κυβερνοχώρου. Αν και η πολιτική πραγματικότητα και η κοινωνική συγκυρία στον πραγματικό κόσμο είναι εντελώς διαφορετικές από ό,τι στον κυβερνοχώρο, εντούτοις μια τέτοια κατάκτηση έχει εξαιρετική συμβολική σημασία, πρώτα και πάνω από όλα για την επικοινωνία μεταξύ των Παλαιστινίων όλου του κόσμου και για την αίσθηση πως έχουν κάτι κοινό (ακόμη και ηλεκτρονικό).

Η Broadcom, εταιρία που κατασκευάζει chips, δημιούργησε μια νέα σειρά προϊόντων, η οποία περιλαμβάνει το πρώτο TV tuner πάνω σε ένα chip. Η νέα τεχνολογία αντικαθιστά τα περίπου 200 κομμάτια που περιλαμβάνονται σε κλασικά tuners, ελαχιστοποιώντας αντίστοιχα τις τιμές. Εξάλλου, η πολύ λεπτή σχεδίαση του tuner επιτρέπει στους κατασκευαστές να ενσωματώνουν περισσότερα tuners σε μία συσκευή, δίνοντας τη δυνατότητα, για παράδειγμα, να σερφάρετε στο Internet και να παρακολουθείτε ταυτοχρόνως τηλεόραση στην ίδια οθόνη. Πολύ μεγάλη χρησιμότητα θα βρουν τα νέα tuners σε φορητούς υπολογιστές, στους οποίους ο χώρος είναι το βασικό πρόβλημα προς απάντηση.

Η πορεία προς την αντικατάσταση της HTML από την XML (eXtensible Markup Language) έχει ήδη ξεκινήσει και οι εταιρίες με διάφορα βήματα προσεγγίζουν αυτό το στόχο. Η Microsoft εξέδωσε μια έκθεση όπου θέτει βασικές παραμέτρους για το ζήτημα της XML και της σχέσης της με την αγορά. Θυμίζουμε ότι η XML προορίζεται για την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη διευκόλυνση του ηλεκτρονικού εμπορίου και των συναλλαγών μέσω του Internet. Η έκθεση της Microsoft θέτει τα ζητήματα για να υπάρξει κάποια συμφωνία μεταξύ των εταιριών. Από τη μεριά της, η Sun έθεσε σε κυκλοφορία μια νέα τεχνολογική καινοτομία, η οποία συνδυάζει την XML με την Java, επιτρέποντας στους προγραμματιστές να αναπτύσσουν εφαρμογές που χρησιμοποιούν και τις δύο τεχνολογίες.

Ηχητικές διαδρομές

Στην εποχή που τα PCs απέκτησαν πολλά περισσότερα περιφερειακά από ό,τι στα πρώτα τους βήματα, το πρόβλημα του χώρου είναι βασικό για κάθε χρήστη. Οι μεγάλες οθόνες και όλα τα άλλα που μπορεί να έχει κάποιος πάνω στο γραφείο του πολλές φορές αφήνουν τη μικρότερη δυνατή επιφάνεια για τα υπόλοιπα περιφερειακά ενός computer. Με τη σκέψη αυτή, η Boston Acoustics δημιούργησε ένα σετ πέντε κορυφαίων ηχείων, η σχεδίαση των οποίων έχει γίνει με τέτοιον τρόπο ώστε να καταλαμβάνουν ελάχιστο χώρο. Πρόκειται για το μοντέλο BA7500, που θα διατίθεται αρχικά από την Gateway και περιλαμβάνει ηχεία πολύ λεπτής σχεδίασης. Τα σχεδόν επίπεδα ηχεία διαφέρουν από τα άλλα της αγοράς στο ότι οι επιδόσεις τους δεν έχουν περιοριστεί προς χάριν της εκμετάλλευσης του χώρου. Αντιθέτως, το BA7500 μπορεί να φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα απόδοσης, προσφέροντας μοναδική αίσθηση του ήχου που αναπαράγεται. Το σετ περιλαμβάνει ένα ενισχυμένο subwoofer, δύο front satellites και δύο rear satellites. Τα ηχεία satellite δεν έχουν πάχος μεγαλύτερο από μία ίντσα, ενώ το subwoofer αναγκαστικά είναι πιο μεγάλο σε πάχος. Τα ηχεία satellite διαθέτουν όλα τα απαραίτητα ρυθμιστικά πλήκτρα για να έχετε τον ήχο που επιθυμείτε, ενώ μπορούν να δεχθούν και αναλογικό ηχητικό σήμα. Μπορείτε να τα τοποθετήσετε σε ειδικές βάσεις πάνω στο γραφείο σας ή να τα "αναρτήσετε" στον τοίχο. Σημαντικό χαρακτηριστικό του BA7500 είναι η δυνατότητα αναπαραγωγής του ήχου με προδιαγραφές Dolby Digital Surround, παρέχοντας την ευκαιρία για ακρόαση ήχου σε DVD χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση αποκωδικοποιητή. Τέλος, η τιμή του σετ ηχείων (περίπου 100.000 δρχ.) δείχνει πως το μοντέλο προορίζεται μάλλον για χρήστες ιδιαίτερα μανιώδεις με τον ήχο του υπολογιστή τους, που θέλουν κάτι ξεχωριστό και ταυτόχρονα λειτουργικό.



Οχι στο ναζισμό!

Τη διακοπή των πωλήσεων του μανιφέστου του Χίτλερ "Ο αγών μου" αποφάσισε το ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο Barnesandnoble.com κατόπιν υποδείξεως της κυβέρνησης της Γερμανίας. Η πώληση του συγκεκριμένου βιβλίου (της "Βίβλου" του ναζισμού) είναι απαγορευμένη στη Γερμανία και η κυβέρνηση της χώρας ζήτησε από το βιβλιοπωλείο να σταματήσει τις πωλήσεις. Το βιβλίο δεν έχαιρε ιδιαίτερης δημοτικότητας στη Γερμανία και για αυτό η κυβέρνηση δεν θα προχωρήσει σε ποινική δίωξη της εταιρίας. Η κίνηση αυτή του εν λόγω βιβλιοπωλείου έρχεται έναν μήνα μετά την αντίστοιχη διακοπή των πωλήσεων του "Mein Kampf" από το βασικό



ανταγωνιστή του, το Amazon.com. Το βιβλίο του Χίτλερ ξυπνά τις ανατριχιαστικές μνήμες του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, του Ολοκαυτώματος και των εγκλημάτων του ναζισμού. Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να θεωρηθεί απλό ή αθώο βιβλίο, και έτσι πρέπει να υπάρχει πολλή προσοχή σε ό,τι αφορά τις πωλήσεις του. Το site Barnesandnoble.com προέβη σε καθυστερημένη διακοπή των πωλήσεων του βιβλίου, διότι, όπως εξήγησε ο εκπρόσωπός του, η επιθυμία ήταν να συνδυαστεί η νομοθεσία με την πάγια αρχή για μη υιοθέτηση οποιασδήποτε λογοκριτικής πρακτικής εκ μέρους του βιβλιοπωλείου. Τελικά, το βιβλίο δεν θα πωλείται καθόλου εντός της Γερμανίας, αλλά θα εξακολουθήσει να αποστέλλεται σε άλλες χώρες. Μοιάζει πάντως αρκετά υποκριτική η όλη αντιμετώπιση του θέματος, καθώς το βιβλίο είναι απαγορευμένο μόνο στη Γερμανία και μπορεί να διακινηθεί σε ολόκληρο τον υπόλοιπο κόσμο. Εξάλλου, αν κάποιος θέλει να μάθει τις απόψεις και τις ιδέες του ναζισμού και του ίδιου του Χίτλερ, μπορεί να το κάνει πολύ εύκολα και πολύ απλά π.χ. από το Internet.

Ενοχη "μέλισσα"

Ο δημιουργός του Melissa, ενός εκ των πιο διαδεδομένων ιών στο Internet, αποδέχτηκε την ενοχή του, σε μια προσπάθεια να έρθει σε συμβιβασμό με τη δικαιοσύνη. Ο David L. Smith, ηλικίας 31 ετών, που εργαζόταν ως προγραμματιστής στο New Jersey, δήλωσε ένοχος για την κατηγορία που του προσάπτει η πολιτεία και αντιμετωπίζει ποινή φυλάκισης δέκα ετών και πρόστιμο 150.000 δολαρίων. Υπολογίζεται πως ο ιός Melissa έχει προξενήσει ζημιές συνολικής αξίας άνω των 80 εκατομμυρίων δολαρίων σε όλο τον κόσμο από τις 26 Μαρτίου, οπότε έκανε την εμφάνισή του. Η περίπτωση του Smith είναι πιθανό να αποτελέσει παράδειγμα προς αποφυγή για όλους όσοι γράφουν ιούς, καθώς είναι πολύ πιθανό ότι η καταδίκη του θα φοβίσει τους επίδοξους προγραμματιστές ιών. Είναι η πρώτη φορά που κάποιος θα μπει στη φυλακή για τη δημιουργία ενός ιού και είναι σίγουρο πως το γεγονός αυτό θα διαδώσει μια σχετική... κρυάδα μεταξύ των προγραμματιστών. Θυμίζουμε ότι ο ιός Melissa αναπαρήγαγε τον εαυτό του στέλνοντάς τον ως attachment σε e-mail στις πενήντα πρώτες διευθύνσεις που διέθετε το Address Book του χρήστη. Με αυτό τον τρόπο η διάδοσή του απαιτούσε ελάχιστο χρόνο, ενώ και οι ζημιές που προκαλούσε ήταν σημαντικές, κυρίως σε e-mail servers.

Καθίστε αναπαυτικά!

Τι μπορεί να σκαρφιστεί ο νους του ανθρώπου! Τι μπορεί να φτιάξει η βιομηχανία της ψυχαγωγίας! Αυτό πια πάει πολύ για να μπορεί να γίνει μια σοβαρή είδηση, προορισμένη να τη διαβάσουν... σοβαροί αναγνώστες.

Εχετε ακούσει virtual reality για τα... "οπίσθια"; Αν όχι, διαβάστε την ακόλουθη είδηση:

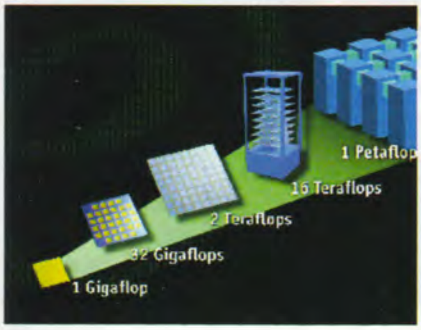


Μια φορά κι έναν καιρό ήταν μια εταιρία, η Imeron Immersive Technologies, η οποία, επειδή την είχε πιάσει ανία και βαρεμάρα, αποφάσισε να φτιάξει ένα νέο gadget, το οποίο θα πήγαινε ένα βήμα μπροστά την εμπειρία όσον αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Και έτσι έγινε το Intensor fx Gaming Seat. Οπως φανερώνει το όνομά του, πρόκειται για ένα κάθισμα. Το συνδέετε με την έξοδο της κάρτας ήχου και κάθεστε με όλη την άνεσή σας στην ανατομική επιφάνειά του. Και τότε η διασκέδαση αρχίζει! Ολος ο ήχος που παράγει το PC σας ακούγεται από τα ηχεία του καθίσματος, το οποίο ανάλογα με το παιχνίδι που παίζετε αρχίζει να δονείται, να τρέμει και να... κλωτσάει, για να σας δώσει μια μεγαλύτερη αίσθηση για το ότι... τίποτα δεν μένει σταθερό σε αυτό τον κόσμο. Για να σας μεταφέρω ακριβώς την αίσθηση που αποκομίζει κάποιος από το κάθισμα, σκεφτείτε να κάθεστε σε μια μάλλον άβολη πλαστική καρέκλα για αρκετή ώρα (όση ώρα προσπαθείτε να παίξετε). Καταλαβαίνετε! Μάλιστα, η εταιρία υποστηρίζει πως το βασικό πλεονέκτημα του καθίσματος είναι η δυνατότητά του να μεταφέρεται εύκολα οπουδήποτε... Δηλαδή μπορείτε να το πάρετε μαζί σας στις διακοπές, σε κοινωνικές επισκέψεις, σε πάρτι. Επιπλέον, θα κάνετε και όμορφη εντύπωση στους φίλους σας, αν το μοιραστείτε μαζί τους: "Ελάτε, παιδιά, να κάτσουμε στο νέο μου κάθισμα!". Η απόλυτη διασκέδαση!

Αν σκέφτεστε να το αγοράσετε, η τιμή του πλησιάζει τις 30.000 δρχ.

Supercomputer από την IBM

Αποφασισμένη να δημιουργήσει τον ταχύτερο υπερυπολογιστή του κόσμου είναι η IBM και για αυτό το λόγο έθεσε σε εφαρμογή ένα πενταετές ερευνητικό πρόγραμμα, κόστους 100 εκατομμυρίων δολαρίων, με αυτό το στόχο. Ο υπολογιστής που θα δημιουργηθεί θα έχει την ονομασία Blue Gene, η οποία δείχνει και τον προσανατολισμό του: Η πρώτη μεγάλη δοκιμασία του υπερυπολογιστή θα είναι να μπορέσει να αποκρυπτογραφήσει τα μυστήρια της γενετικής και της ίδιας της ζωής γενικότερα. Οι αναλογίες θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε το μέγεθος του supercomputer: ο Blue Gene θα είναι δύο εκατομμύρια φορές ισχυρότερος από τον ταχύτερο επιτραπέζιο PC, ενώ η ισχύς του θα ξεπερνά κατά χίλιες φορές τον Deep Blue, τον υπολογιστή που αντιμετώπισε ο σκακιστής Γκάρι Κασπάροφ το 1997.



Οι αριθμοί δεν σταματούν εδώ, αντίθετα συνεχίζονται ακόμη πιο εντυπωσιακοί: Ο νέος υπερυπολογιστής της IBM θα διαθέτει ένα εκατομμύριο επεξεργαστές - συνολική ταχύτητα ένα petaflop, δηλαδή ένα δισ. λειτουργίες το δευτερόλεπτο! Κάθε chip θα περιλαμβάνει 32 επεξεργαστές και μνήμη. Η τελική διάταξη του computer θα αποτελείται από 2.000 τετραγωνικά πόδια (600 τετραγωνικά μέτρα) από boards επεξεργαστών, μαζί με τα αντίστοιχα κυκλώματα για την επικοινωνία των chips. Η ταχύτητα των επικοινωνιών με τον Blue Gene θα είναι "εξοργιστική", αφού, σύμφωνα με αναλυτές, θα είναι δυνατόν να κατεβάσει όλα τα περιεχόμενα του Internet σε ένα δευτερόλεπτο. Μάλιστα, η εξαιρετική υπολογιστική καινοτομία του συγκεκριμένου computer θα είναι η δυνατότητα Self-healing, δηλαδή αυτοσυντήρησης, καθώς θα μπορεί αυτόματα να ανιχνεύει τυχόν προβλήματα και να τα διορθώνει. Τελικά, ο νέος υπερυπολογιστής, με τη διάταξη των εκατομμυρίων επεξεργαστών του, μοιάζει πολύ με τον ανθρώπινο εγκέφαλο.



Wingman 3D

Κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του γνωρίζει τη Logitech, μία εκ των κορυφαίων εταιριών κατασκευής χειριστηρίων για τα αγαπημένα μας παιχνίδια. Ενα εκ των νέων δημιουργημάτων της είναι και το WingMan Extreme Digital 3D, στο οποίο η γνωστή εταιρία έχει καταφέρει να συνδυάσει την πληθώρα των χαρακτηριστικών με την ελκυστική τιμή. Το νέο αυτό joystick διαθέτει επτά κουμπιά, τέσσερα κουμπιά στο stick, την καθιερωμένη σκανδάλη και δύο buttons στη βάση του. Σημειωτέον ότι η βάση έχει αρκετά σημαντικό βάρος (οπότε μην επιχειρήσετε να το πετάξετε εκνευρισμένοι στην οθόνη!). Το joystick της Logitech περιλαμβάνει επίσης ένα slide throttle στη βάση του stick και ένα hat switch. Κάθε button μπορεί να προγραμματιστεί για να επιτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες, ενώ το software που περιλαμβάνεται στο πακέτο κάνει την εγκατάσταση και το callibration παιχνιδάκι. Μάλιστα, το πρόγραμμα WingMan Profiler σας επιτρέπει να ανανεώνετε τους drivers του χειριστηρίου μέσω του Internet. Τέλος, το joystick συνδέεται σε game-port ή σε USB. Αν και κάποια χαρακτηριστικά του Extreme Digital 3D ενδέχεται να φανούν ενοχλητικά ή τουλάχιστον να ξενίσουν τους hardcore gamers, εντούτοις το βασικό προσόν του joystick είναι η σχέση απόδοσης/τιμή. Σε κάθε περίπτωση, καλό είναι όταν θα ψάξετε στα καταστήματα για το νέο σας joystick, να του δώσετε μια ευκαιρία. Ισως να είναι αυτό που ψάχνετε.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ας δούμε στη συνέχεια τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας για το τεύχος Οκτωβρίου, με δώρο 10 αντίτυπα του δυναμικού "Machines", προσφορά της Despec Multimedia. Οι νικητές, των οποίων τα ονόματα ακολουθούν, μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 10 Φεβρουαρίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικά.

1. ΠΡΙΟΝΑΣ ΝΙΚΟΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
2. ΚΑΛΛΙΛΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΙΛΙΟΝ
3. ΚΑΡΥΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ - ΙΛΙΣΙΑ
4. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΑΘΗΝΑ
5. ΚΑΛΠΑΞΙΔΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ - ΑΜΦΙΘΕΑ, Π. ΦΑΛΗΡΟ
6. ΕΥΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ
7. ΖΑΓΚΟΥΝΤΙΝΟΥ ΘΕΟΔΩΡΑ - ΧΑΛΑΝΔΡΙ
8. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΘΥΜΙΟΣ - Ν. ΣΜΥΡΝΗ
9. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ - Ν. ΙΩΝΙΑ
10. ΣΟΥΛΗΣ ΝΙΚΟΣ - Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ

Και η λύση του παζλ:

A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	F	M	R	T	Y	I
S	F	I	F	A	W	O	R	L	D	C	U	P	O	I	F	B	L	O
C	E	S	D	F	G	H	B	E	C	H	H	G	O	C	D	I	O	P
H	R	N	T	Y	U	F	V	E	T	G	J	H	T	R	S	K	K	L
A	E	H	S	J	K	I	C	K	O	F	F	J	B	O	A	O	I	J
M	C	N	M	I	D	N	E	F	U	B	O	K	A	P	Q	T	S	H
P	C	B	A	J	B	A	R	G	I	V	I	E	L	R	J	C	U	C
I	O	V	T	K	F	L	T	G	O	C	U	M	L	O	E	O	F	F
O	S	C	C	L	G	W	E	I	P	X	Y	N	M	S	R	M	G	D
N	A	I	H	O	H	H	U	S	L	Z	T	B	A	E	T	A	H	S
S	U	O	D	I	J	I	I	W	O	A	R	V	N	S	Y	N	J	Y
L	T	T	A	U	K	S	K	S	K	C	E	C	A	O	U	E	K	N
E	C	Y	Y	Y	I	T	J	C	J	S	C	X	G	C	I	R	I	E
A	A	R	R	T	I	L	H	C	H	D	W	E	E	C	O	F	H	R
G	W	E	B	N	M	E	N	E	G	F	Q	Z	R	E	L	V	T	V
U	F	O	O	T	B	A	L	L	M	A	S	T	E	R	S	B	Y	C
E	U	L	T	I	M	A	T	E	S	O	C	C	E	R	K	N	C	X
R	E	G	A	N	A	M	P	I	H	S	N	O	I	P	M	A	H	C

Μην ξεχάσετε να λάβετε μέρος στο διαγωνισμό αυτού του μήνα με πολλά και πλούσια δώρα. Καλή επιτυχία!

Ενα διαφορετικό mouse

Πόσες φορές δεν έχετε αγανακτήσει με το mouse σας, όταν στις κρίσιμες στιγμές ενός παιχνιδιού αποτυγχάνει να ανταποκριθεί με ακρίβεια; Πόσες φορές δεν έχετε εκνευριστεί με την μπίλια του, που σας κάνει νερά, κολλά στο γραφείο και οι βολές του όπλου σας πέφτουν... "στο γάμο του Καραγκιόζη"; Η πρωτοεμφανιζόμενη Razer δημιούργησε ένα διαφορετικό ποντίκι, το οποίο είναι προορισμένο να σας λύσει τα χέρια και να βελτιώσει τις επιδόσεις σας στα computer games, κυρίως στα 3D shooters. Τα βασικά χαρακτηριστικά του νέου mouse,



που φέρει το όνομα Boomslang, είναι δύο: αφ' ενός η μοντέρνα σχεδίασή του και αφ' ετέρου η υψηλή ανάλυση της κίνησής του, η οποία είναι ικανή να προσφέρει απόλυτη ακρίβεια. Η Razer έχει συνδυάσει ισχυρά ηλεκτρονικά με υψηλή οπτική τεχνολογία, ούτως ώστε να μπορέσει να βελτιώσει τον τρόπο με τον οποίο το mouse ανιχνεύει την κίνηση της μπίλιας. Κάτι τέτοιο, φυσικά, θα δώσει σημαντικό πλεονέκτημα σε όσους θέλουν να υπερισχύσουν σε παιχνίδια καταιγιστικής δράσης, όπου το ποντίκι παίζει το ρόλο του σκοπευτή. Οι δύο εκδόσεις του Boomslang έρχονται να καλύψουν όλα τα γούστα και τις ανάγκες: το Boomslang 1000 προσφέρει ανάλυση 1.000 dots per inch και το Boomslang 2000 δίνει ανάλυση 2000dpi, όταν ένα κλασικό mouse αποδίδει ανάλυση 500dpi. Η σχεδίαση, επίσης, του νέου mouse της Razer διαφέρει σημαντικά από τα συνηθισμένα "ποντικάκια". Το Boomslang είναι πιο μεγάλο σε μέγεθος και πιο βαρύ, ενώ η μπίλια δεν βρίσκεται στο κέντρο του αλλά προς την πίσω πλευρά του. Σύμφωνα με την εταιρία, η κίνηση του mouse γίνεται καλύτερα με τα δάκτυλα και όχι με το να καλύπτεται όλη την επιφάνειά του με την παλάμη του χρήστη. Πέρα από τα δύο κλασικά πλήκτρα και το συνηθισμένο -τον τελευταίο καιρό- scroll wheel, το Boomslang διαθέτει ένα thumb button σε κάθε πλευρά, που μπορείτε να προγραμματίσετε να επιτελούν διάφορες λειτουργίες κατά τη χρήση.



Φτιάξτε ένα home theater

Είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο πως σε λίγα χρόνια ο υπολογιστής μας θα συμπυκνώνει όλες τις λειτουργίες που επιτελούν οι συσκευές ενός σπιτιού ή ενός γραφείου. Ηδη στον τομέα της ψυχαγωγίας ο υπολογιστής έχει πάψει να εξυπηρετεί μόνο τις ανάγκες των παιχνιδιών και έχει γίνει μια συσκευή που μπορεί να δώσει υψηλές αποδόσεις σε επίπεδο εικόνας και ήχου. Με το MP3 και το DVD (αλλά και τα μουσικά CDs) η ηχητική απόδοση του PC είναι βασικό μέλημα για πολλούς χρήστες. Εξάλλου, ακόμη και αν παίζετε μόνο παιχνίδια, αλλά διαθέτετε μια κάρτα ήχου όπως η SounBlaster Live! ή η Vortex 2, τότε μάλλον θα έχετε ήδη αρχίσει να σκέφτεστε τι ηχεία θα έπρεπε να επιλέξετε. Η Cambridge Soundworks, μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο του ήχου αυξημένων απαιτήσεων, έθεσε σε κυκλοφορία ένα ηχητικό σύστημα που φέρει τον τίτλο Desktop Theater 5.1 DTT2500 Digital, το οποίο δίνει μια πρώτη εικόνα για τον προσανατολισμό του προϊόντος. Πρόκειται για ένα σετ ηχείων για το PC, τα οποία συνοδεύονται από ένα ισχυρό subwoofer και έναν επιτραπέζιο ενισχυτή, αποστολή του οποίου είναι να δημιουργήσει εξαιρετική ακουστική ποιότητα. Το πακέτο περιέχει 5 satellite ηχεία των 7Watt και ένα subwoofer των 25Watt, ενώ ο ενισχυτής λειτουργεί και ως κέντρο διαχείρισης όλων των λειτουργιών του συστήματος. Με τη σύνδεση του Desktop Theater μπορείτε να δημιουργήσετε αυτό ακριβώς: "επιτραπέζιο θέατρο". Η ηχητική απόδοση τόσο σε MP3 και σε audio CD όσο και σε DVD είναι εξαιρετική, με πλήρη υποστήριξη 3D sound και δημιουργία συγκλονιστικής ατμόσφαιρας. Η τιμή του βέβαια είναι σχετικά "τσουχτερή" (γύρω στις 100 χιλιάδες), όμως αν έχετε "ψώνιο" με τον ήχο, αυτό το σύστημα αποτελεί μια πρώτης τάξεως επιλογή.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE









- Λάβετε μέρος σε περισσότερες από 100 αποστολές.
- Αποκτήστε εκατοντάδες spells, skills και items.
- Ξεχάστε τα lags, καθώς το "The 4th Coming" είναι εγκαταστημένο σε ελληνικό server και εκμεταλλεύεται το ελληνικό bandwidth.

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς

Παίξε

για μια εβδομάδα δωρεάν!

www.t4c.gr

Αλλη μία ταινία μεταφέρεται στις οθόνες μας

Ο λόγος για την πιο πρόσφατη ταινία του πασίγνωστου Will Smith "Wild Wild West". Η υπόθεση του παιχνιδιού ξεκινά αμέσως μετά το τέλος της ταινίας. Εχουν ήδη περάσει 5 χρόνια από τη δολοφονία του προέδρου Lincoln και η διαμάχη μεταξύ Βόρειων και Νότιων έχει αρχίσει να κοπάζει. Ολα βαίνουν καλώς, μέχρι που φτάνει στα χέρια του προέδρου Grant ένα απειλητικό σημείωμα με την υπογραφή "Ο αληθινός εκτελεστής του Abraham Lincoln". Από εκεί και πέρα αναλαμβάνουν δράση οι δύο πρωταγωνιστές της ταινίας, Jim West



και Artemus Gorden, με σκοπό να βρουν ποιοι κρύβονται πίσω από αυτήν την υπόθεση και να σώσουν τον πρόεδρο. Ετοιμαστείτε λοιπόν για άφθονη δράση στην Αγρια Δύση. Μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα βρείτε στο παιχνίδι είναι:

- Δυνατότητα τροποποίησης του επιπέδου δυσκολίας.
- Ιδανικός συνδυασμός δράσης και επίλυσης γρίφων.
- Πολλές αποστολές και για τους δύο χαρακτήρες.
- Καλοσχεδιασμένος τρισδιάστατος κόσμος.

Τέλος, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού ανέρχονται σε Pentium II 200, 3D επιταχυντής 8MB, Windows 95/98/NT, DirectX 6.1, 4x CD-ROM, PCI ή AGP Video card 2MB.

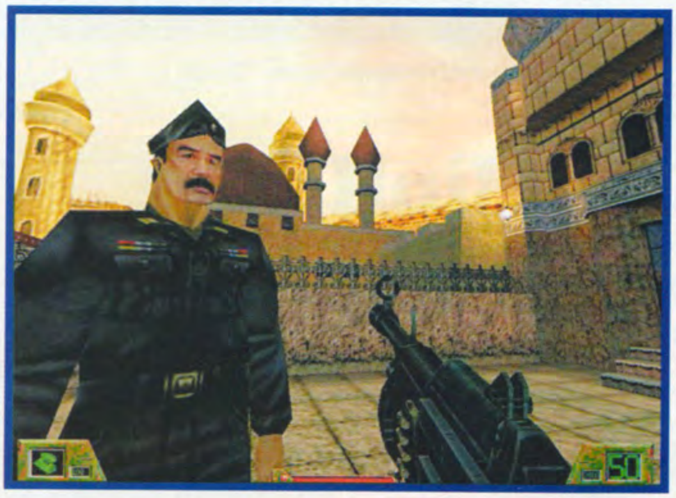




Yes, I'll always be a Soldier of Fortune...

Σίγουρα όσοι αγαπάτε τη rock μουσική θα αναγνωρίσατε στους ανωτέρω στίχους τους Deep Purple. Οχι, μη βιάζεστε, δεν βγαίνει κάποιο παιχνίδι με πρωταγωνιστές τα μέλη του θρυλικού αυτού συγκροτήματος. Πρόκειται απλώς για το νέο παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου της Raven Software που αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα υπό την αιγίδα της Activision. Η υπόθεσή του είναι πάρα πολύ απλή, αφού παίζοντας το ρόλο ενός από τους πιο θανατηφόρους μισθοφόρους, πρέπει απλώς να επιβιώσετε. Θα λάβετε μέρος σε μια σειρά από μυστικές αποστολές σε διάφορα μέρη του κόσμου, με απώτερο σκοπό να καταστρέψετε μια τρομοκρατική οργάνωση φανατικών εξτρεμιστών. Οι αποστολές σας περιλαμβάνουν από σαμποτάζ μέχρι και ψυχρές δολοφονίες. Στις συγκεκριμένες αποστολές οι επιμέρους ικανότητες είναι αυτές που διαχωρίζουν τον κυνηγό από τον κυνηγημένο. Αυτό πολύ απλά σημαίνει πως, εάν δεν χειριστείτε σωστά μία από αυτές, τότε πολύ πιθανό να γίνετε εσείς το θύμα. Το παιχνίδι είναι βασισμένο στο ομότιτλο περιοδικό και περιλαμβάνει την πιο ρεαλιστική εξέλιξη ιστορίας που δημιουργήθηκε ποτέ. Δείτε ενδεικτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του.

Πολλές μυστικές αποστολές: Μπείτε στον κόσμο των κατά παραγγελία εκτελεστών και ταξιδέψτε στις πιο επικίνδυνες περιοχές, σε



μέρη όπως οι πετρελαιοπηγές του Ιράκ και τα χημικά εργοστάσια της Ρωσίας. Αναλάβετε περισσότερες από 30 επικίνδυνα ...θανατηφόρες αποστολές, σε μια διαρκή μάχη με το χρόνο, η οποία μπορεί να αποβεί καθοριστική για τη μοίρα του κόσμου.

Πολλά όπλα και άφθονη βία: Στο δρόμο σας ανάμεσα στις εχθρικές γραμμές θα έχετε στη διάθεσή σας τα καλύτερα και αποτελεσματικότερα όπλα του κόσμου, όπως χειροβομβίδες φωσφόρου και Snipper fires. Ακόμη η ανταπόκριση των εχθρών σας στα χτυπήματα είναι άκρως ρεαλιστική καθώς, εάν για παράδειγμα τους χτυπήσετε στο πόδι ή τον ώμο, θα πέσουν κάτω βαστώντας το μέλος τους που αιμορραγεί, ενώ εάν τους πετύχετε σε πιο ζωτικά σημεία, θα περάσουν αμέσως στην ιστορία.

"Ζωντανό" τρισδιάστατο περιβάλλον: Ρεαλιστική απεικόνιση δηλαδή των περιοχών που επισκέπτεστε. Ακόμη το Motion-capturing έχει γίνει από την εταιρία House of Moves και προσδίδει ακόμα μεγαλύτερο ρεαλισμό.

"Κυνήγι" στο Δίκτυο: Δυνατότητα για Deathmatches και καινοτόμο multiplayer παιχνίδι, κατά το οποίο μπορείτε να κυνηγάτε κάποιον παίκτη ενώ ταυτόχρονα κάποιος άλλος κυνηγά εσάς!

Επαναστατική τεχνολογία στόχευσης: Πραγματοποιείται με τη χρήση της engine του Quake II, αναβαθμισμένης με το νέο rendering σύστημα της Raven, το GHOUL, που προσθέτει περισσότερη λεπτομέρεια, ταχύτερο gameplay και πολύ βελτιωμένα 3D γραφικά.



Add-on για το Jagged Alliance 2

Η καναδική εταιρία Sirtech ανακοίνωσε τη δημιουργία και την κυκλοφορία του expansion pack του γνωστού παιχνιδιού στρατηγικής Jagged Alliance 2 με την προσθήκη της φράσης "Unfinished Bussines". Στο εν λόγω add-on η χώρα Arulco απειλείται από έναν νέο εχθρό, καθώς η εταιρία που διαχειριζόταν τα ορυχεία της πριν από τον πρόσφατο ψυχρό πόλεμο τα θέλει και πάλι δικά της. Εν τω μεταξύ, έχει πλέον ιδρύσει μία καινούρια βάση στη γειτονική χώρα Tracona και από εκεί σκοπεύει να εκτοξεύσει έναν θανατηφόρο

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	AGE OF EMPIRES 2 (7) (MICROSOFT))	☆☆ STRATEGY
2.	▼	C&C: TIBERIAN SUN (1) (WESTWOOD)	☆☆☆☆ STRATEGY
3.	▲	RED ALERT (5) (WESTWOOD)	STRATEGY
4.	▲	FIFA 2000 (6) (EA SPORTS)	☆☆ SIMULATION
5.	▼	FIFA 99 (2) (EA SPORTS)	SIMULATION
6.	▼	STARCRAFT/BROOD WAR (3) (BLIZZARD)	☆☆☆☆☆☆☆☆ STRATEGY
7.	▲	CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (8) (EIDOS)	☆☆☆☆☆☆ SIMULATION
8.	▲	TOMB RAIDER 4 (-) (EIDOS)	☆ ACTION
9.	▲	AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (-) (MICROSOFT)	☆ STRATEGY
10.	▲	PRINCE OF PERSIA 3D (-) (RED ORB)	☆ ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (-) Soul Reaver
2. (4) Amerzone
3. (2) Discworld Noir
4. (-) Dracula
5. (1) Baldur's Gate

STRATEGY
1. (4) Age of Empires 2
2. (1) Tiberian Sun
3. (3) Red Alert
4. (2) Starcraft/Brood War
5. (-) Age of Empires/Rise of Rome

SIMULATION
1. (2) FIFA 2000
2. (1) FIFA 99
3. (3) Championship Manager 3
4. (-) NBA Live 99
5. (5) Toca 2

ACTION
1. (-) Tomb Raider 4
2. (-) Prince of Persia 3D
3. (-) Mortal Kombat 4
4. (2) Resident Evil 2
5. (-) Star Wars: The Phantom Menace

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. FIFA 2000
2. Tomb Raider 4
3. NBA Live 2000
4. Age of Empires 2
5. Gabriel Knight 3

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον, Big City και Computers Gane Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ποιος φίλος των strategy παιχνιδιών δεν έχει ασχοληθεί με κάποιο από τα δύο Commandos και δεν έχει "κολλήσει" μαζί του(ς); Σύντομα αναμένεται η κυκλοφορία ενός νέου τίτλου της σειράς, ονόματι Commandos Ammo Pack (πιθανότατα θα πρόκειται για add-on). Εκεί θα είστε επικεφαλής μιας επίλεκτης ομάδας commandos κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και θα πρέπει να εκπληρώσετε 26 νέες αποστολές.



Μέσω του επίσημου Web site του Planescape Tornment ανακοινώθηκε πως το



εν λόγω παιχνίδι έγινε πλέον "χρυσό" (έχουμε αναλύσει αρκετές φορές τι ακριβώς σημαίνει αυτό) και σύντομα θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων. Η καθυστέρηση αυτή οφειλόταν σε κάποια μικροπροβλήματα στην αναπαραγωγή των CDs, τα οποία τελικώς ξεπεράστηκαν. Περιμένουμε λοιπόν να δούμε εάν άξιζε η αναμονή.

Η Motorsport Simulations ανακοίνωσε πρόσφατα πως υπέγραψε την αποκλειστική



άδεια για τη δημιουργία ενός τίτλου βασισμένου στη σειρά αγώνων της Sport Car Club of America Trans-Am Championship Series, η κυκλοφορία του οποίου αναμένεται το προσεχές καλοκαίρι. Ο τίτλος αυτός θα περιλαμβάνει απλούς και multiplayer αγώνες, πιστές αντιγραφές των πραγματικών, κάτι που ισχύει και για τα οχήματα. Η εταιρία σκοπεύει να συμπεριλάβει τρία παλαιότερα και ισάριθμα σύγχρονα αυτοκίνητα των ανωτέρω αγώνων. Επιπλέον θα υπάρχει μία Sprint mode κούρσα, όπου οι οδηγοί δεν θα έχουν τη δυνατότητα να σταματήσουν στα pits. Νεότερα αναμένουμε προσεχώς.

Ακόμη δεν κυκλοφόρησε καλά καλά το παιχνίδι στρατηγικής



Age of Wonders και η εταιρία παραδέχτηκε πως ετοιμάζει ήδη το add-on! Βέβαια, το αν και πότε θα κυκλοφορήσει θα εξαρτηθεί σίγουρα από το πόσο καλά θα τα πάει το νέο αυτό παιχνίδι.



ποιος είναι ο επικεφαλής), να εισβάλει στη γείτονα χώρα, να εντοπίσει και να καταστρέψει την παραπάνω βάση και να επιστρέψει ζωντανή. Για άλλη μία φορά, λοιπόν, η μοίρα ενός έθνους βρίσκεται στα χέρια σας. Το παιχνίδι θα

πύραυλο εναντίον της Arulco, σε περίπτωση που δεν ικανοποιηθεί το αίτημά της. Μια κίνηση που σίγουρα θα είναι άκρως καταστρεπτική για την τελευταία. Ο νέος ηγέτης όμως της Arulco, ονόματι Enrico Chivaldori, δεν είναι διατεθειμένος να υποχωρήσει και έτσι αναθέτει σε μια επίλεκτη ομάδα μισθοφόρων (μαντέψτε

περιλαμβάνει ακόμη:

- 6 επίπεδα δυσκολίας
- 10 νέους χαρακτήρες
- 10 νέα όπλα
- 20 νέους πολεμικούς τομείς
- Δυνατότητα "φορτώματος" κάποιου παιχνιδιού από το Jagged Alliance 2
- Νέες τακτικές και σχηματισμούς

Ο Μεσσίας δεν θα εμφανιστεί πριν από το 2000

Όχι, όχι δεν με έχει πιάσει κάποια μανία περί καταστροφής του κόσμου και δευτέρας παρουσίας (είναι πολύ της μόδας τελευταία). Απλώς ένα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια, το Messiah της Shiny Entertainment, θα αναμένεται για λίγο ακόμα. Η εταιρία δικαιολόγησε την αναβολή της κυκλοφορίας στο site της λέγοντας ότι, παρ' όλο που τα μέλη της ομάδας παραγωγής έχουν δουλέψει πολύ σκληρά και κοντεύουν να ξεχάσουν την έννοια της λέξης ύπνος, εντούτοις χρειάζεται και άλλος χρόνος προκειμένου να τελειοποιήσουν το παιχνίδι. Φυσικά, κλείνοντας το κείμενό της, ζητάει συγγνώμη από όλους όσοι περίμεναν τη "λύτρωση". Σίγουρα κάθε νέα καθυστέρηση δεν ηχεί καλά στα αυτιά μας, αλλά αν πρόκειται να βελτιώσει το τελικό αποτέλεσμα, τότε αξίζει να κάνουμε λίγη υπομονή ακόμα. Για να δούμε, λοιπόν...





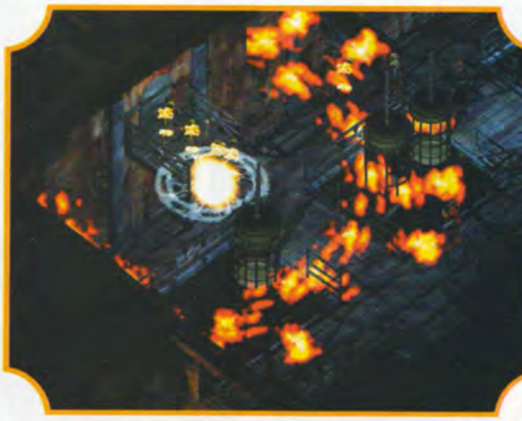
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Από τις Bioware/Black Isle Studios/Interplay

Η συνέχεια του θρυλικού RPG

Στην αρχή ήταν το πρώτο Baldur's Gate και η θύελλα που ξεσήκωσε. Επειτα ήρθε το expansion για να εδραιώσει τον τίτλο στο χώρο των computer games. Τώρα έφτασε η ώρα για την τελική αναμέτρηση...

Εντάξει, ο ανταγωνισμός στα RPGs και τα παιχνίδια στον υπολογιστή γενικότερα δεν είναι αντίστοιχος ούτε του Mortal Kombat ούτε κάποιου death match σε Doom-clone. Αλλά τα τελευταία χρόνια ο αριθμός των τίτλων έχει αυξηθεί πολύ και κάθε εταιρία διεκδικεί μερίδιο από τη δόξα και το... (ξέρετε τι). Η Black Isle πριν από ένα - δύο χρόνια κυκλοφόρησε το Baldur's Gate, που κατά πολλούς ήταν (και είναι) ό,τι καλύτερο στο χώρο. Μάλιστα, ήταν έτσι δομημένο ώστε επέτρεπε τη δημιουργία άπειρων ακόμη sequels ή και ...trequels, αφού το μόνο που αρκούσε ήταν να αποκτηθούν τα δικαιώματα των ονομάτων των τοποθεσιών και των ηρώων από την ιδιοκτήτρια του AD&D (η Wizards of The Coast ...για την ώρα). Αυτό φάνηκε ακόμη περισσότερο από το expansion Tales Of The Sword Coast. Ηρθε λοιπόν ο καιρός για το Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn (κυκλοφορεί την άνοιξη που μας έρχεται).



Το Baldur's Gate 2 θα ακολουθεί την πορεία των sequels, που διατηρούν το gameplay και τη γενικότερη εικόνα των αρχικών τίτλων (ευτυχώς!). Ετσι, λίγο πολύ, το interface και ο χειρισμός θα είναι ίδια με τα πρωτότυπα, με σημαντικές όμως προσθήκες, βελτιώσεις και αναβαθμίσεις. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή (ή από κάποιο σημείο τέλος πάντων).



Πρώτα απ' όλα, οι χαρακτήρες θα ξεκινούν το παιχνίδι στο 7ο level (εκτός από τις εξαιρέσεις των Druids, Bards και Thieves που θα ξεκινούν από το 8ο), κάτι που σίγουρα μαρτυρεί το επίπεδο δυσκολίας του sequel. Προσοχή, όμως: Θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους χαρακτήρες που ήδη έχετε από το προηγούμενο Baldur's!!! Ολα τα stats τους θα διατηρηθούν, ακόμη και αυτά που είναι άνω του 18 (λόγω των Tomes, που δεν θα υπάρχουν όμως στο No2, γιατί καταστρέφουν την ισορροπία του). Ομως, μη νομίσετε ότι θα έχετε και τα όπλα που είχατε στο τέλος του πρώτο τίτλου, μια και αρχή της ιστορίας θα σας βρει φυλακισμένους... Αν δεν έχετε παίξει το προηγούμενο παιχνίδι ή δεν έχετε κρατήσει τους χαρακτήρες, θα μπορείτε να δημιουργήσετε έναν νέο χαρακτήρα 7ου level, ο οποίος μπορεί πλέον να είναι ακόμη και Half-Orc (εκτός των υπολοίπων που υπήρχαν στο No1). Αλλη μία προσθήκη του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να επιλέξετε κάποιο kit: Ετσι, θα μπορείτε να χειρίζεστε τα Wizard Slayer, Kensai και Berserker (ανήκουν στο class του Fighter), Beast Master, Feralan και Stalker (του class Ranger), Cavalier, Inquisitor και Undead Slayer (class Paladin) και πολλά άλλα που δεν αρκεί ο χώρος να γραφούν (πάντως, θα υπάρχει και το kit του Blade, όχι σαν κάτι DM που ...τέλος πάντων). Οσον αφορά στα όπλα και τη χρήση τους, θα υπάρχει η δυνατότητα χρήσης όπλου σε κάθε χέρι (με τον Ranger να περιορίζεται σε λιγότερα penalties από τους άλλους), ενώ τα Weapon Proficiencies θα αφορούν πια μόνο σε συγκεκριμένα είδη όπλων και όχι σε γενικότερες κατηγορίες. Παραδείγματος χάρη, δεν θα υπάρχει weapon proficiency για Large Swords, αλλά θα υπάρχουν διαφορετικά proficiencies για τα Long Swords, τα Two-Handed και τα ...μπασταρδεμένα. Επίσης θα υπάρχουν κάποια νέα όπλα, όπως το Katana, αλλά η κύρια προσθήκη όσον αφορά στις μορφές επίθεσης ανήκει στο χώρο των spells, τα οποία θα φτάνουν τον αριθμό 300 (αντίθετα με τα περίπου 130 του πρώτου τίτλου) και κάποια από αυτά θα είναι επιπέδου 7ου (για τους Priests) ή και 9ου (για τους Μάγους). Βέβαια, όπως και στον πρώτο τίτλο, τα υψηλού level spells δεν θα μπορείτε να τα κάνετε memorize (λόγω του περιορισμού του επιπέδου των χαρακτήρων, που σημειωτέον θα φτάνουν μέχρι και το 17ο ή και 23ο level - ανάλογα με το class), και θα τα χρησιμοποιείτε μόνο από τα scrolls.

Αξια αναφοράς είναι επίσης η δυνατότητα των Wizards και Rangers να έχουν μαζί τους κάποιο Familiar ή ζώο (αντίστοιχα), η δυνατότητα να αποκτήσετε και να διαχειρίζεστε (!!!) κάποιο άντρο (σπίτι, κοσμικό κέντρο ή



οχυρό, ανάλογα με το class), ενώ τώρα θα υπάρχουν και αντίπαλοι αρκετά ογκώδεις, μεγαλύτεροι από τα Wyverns (π.χ.) που αντιμετωπίζατε στο πρώτο Baldur's. Βέβαια, εκτός από τις προσθήκες, το Shadows of Amn (θα) χαρακτηρίζεται από βελτιώσεις σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι της σειράς: θα μπορείτε να κρατάτε σημειώσεις στο χάρτη (θα αναγράφει και τις αποστολές που έχετε αναλάβει/ολοκληρώσει), οι διάλογοι θα είναι πιο σύντομοι (ή τουλάχιστον με μικρότερες φράσεις έτσι ώστε να μπορείτε να τους ελέγχετε ή και να τους διακόπτετε εύκολα), και -το κυριότερο (κατά τον γράφοντα)- τα μπουντρούμια δεν θα είναι πλέον τόσο εκνευριστικά, αφού τα μέλη της ομάδας δεν θα διασκορπίζονται προκειμένου να βρουν συντομότερο πέρασμα, αλλά θα ακολουθούν πάντα τον αρχηγό.

Η υπόθεση του παιχνιδιού θα είναι στο στιλ του προηγούμενο τίτλου (λίγα στοιχεία υπάρχουν γι' αυτή), ενώ η διάρκεια θα ακολουθεί τα χνάρια του προκατόχου του, ήτοι 100-130 ώρες. Το παιχνίδι θα αποτελείται από 4-5 CDs (υπάρχει η προοπτική έκδοσης σε DVD), ενώ σύμφωνα με τους δημιουργούς του οι απαιτήσεις θα ξεκινούν από P200, 32MB RAM και 2MB κάρτα γραφικών (ναι καλά, και εγώ είμαι Κινέζος, που λέει και ο Ηλίας)....

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

FLANKER 2.0

Από την SSI

Νέο flight sim από... τους ειδικούς!

Πριν από 2-3 χρόνια κυκλοφόρησε ένας προσομοιωτής πτήσεων με την ονομασία SU-27 Flanker. Το Flanker ήταν ένας flight sim που είχε προσφέρει αρκετά νέα στοιχεία στο χώρο: εξαιρετικά γραφικά για την εποχή, υψηλό ποσοστό προσομοίωσης και άφθονη δράση.

Πέρασε αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα μέχρι να βγει ένα δεύτερο μέρος και, για να είμαι ειλικρινής, δεν πίστευα ότι αυτό θα συνέβαινε τελικά.



Το Flanker 2.0 είναι εντελώς ανανεωμένο από όλες τις απόψεις. Ξεκινώντας από τα γραφικά, αμέσως θα διαπιστώσετε πως οι τρισδιάστατοι επιταχυντές έχουν κάνει τη διαφορά με λεπτομερέστατο τερέν, εξαίρετο σε σχεδίαση ουρανό και φυσικά πολύ



όμορφα 3D models. Τα εφέ είναι εξίσου εντυπωσιακά και η πληθώρα των μονάδων σε αέρα, ξηρά και θάλασσα προσδίδει στον τίτλο περισσότερο ρεαλισμό.

Το καταπληκτικό στο Flanker 2.0 είναι η απόδοση των πόλεων της περιοχής, όπως η Σεβαστούπολη. Η πόλη με τα σημαντικότερα μνημεία και αξιοθέατα απεικονίζεται με λεπτομέρεια, καθώς το μεγαλύτερο μέρος της αποτελείται από 3D objects. Τύφλα να 'χει το Flight Simulator 2000. Η νέα μηχανή γραφικών του Flanker 2.0 μπορεί να υποστηρίξει ανάλυση 800x600 και 32.000 χρώματα, ενώ οι software MIP-mapping ρουτίνες καθιστούν πολύ ρεαλιστικά τα γραφικά και τα εφέ, όπως αυτά των νεφών, των καυσαερίων κ.λπ.

Στο SU-27 Flanker ο παίκτης πετούσε μόνο με το SU-27. Στην παρούσα έκδοση θα μπορείτε να πετάξετε και με το SU-33, το οποίο αποτελεί μία νεότερη, βελτιωμένη έκδοση του SU-27. Τα δύο αυτά αεροσκάφη είναι ανάμεσα στα καλύτερα του κόσμου. Αν και δεν διαθέτουν κόκπιτ τελευταίας τεχνολογίας, όπου τα πάντα είναι ψηφιακά, εντούτοις αποτελούν το θανατηφόρο αντίπαλο των δυτικών πιλότων. Για την ιστορία αναφέρουμε πως το SU-27 ήταν μεταξύ των υποψήφιων για αγορά αεροσκαφών για την Πολεμική Αεροπορία μας.

Οι αποστολές που θα κληθείτε να αναλάβετε ποικίλλουν από αποστολές αέρος-αέρος, αέρος-εδάφους μέχρι και αέρος-θαλάσσης. Σύμφωνα με τις πληροφορίες μας, θα περιλαμβάνεται μία campaign στην οποία το θέατρο επιχειρήσεων θα λάβει χώρα στην Ουκρανία, όπου θα ξεσπάσουν κάποιες αναταραχές που θα προκαλέσουν την αντίδραση των Η.Π.Α., με αποτέλεσμα τη στρατιωτική επέμβαση με τη βοήθεια της Τουρκίας, η οποία θα αποστείλει τα F-16 της. Ωστόσο η Ουκρανία, καθώς δεν είχε ζητήσει τη "βοήθεια" των Αμερικανών, ζητά από τη Ρωσία να επέμβουν από κοινού εναντίον των αμερικανικών δυνάμεων, κάτι που τελικά γίνεται. Συνεπώς τιθέμεθα με το μέρος των ρωσικών δυνάμεων εναντίον των Η.Π.Α. Καιρό είχα να δω ένα τέτοιο σενάριο!





Το ποσοστό προσομοίωσης του τίτλου είναι αρκετά ικανοποιητικό, καθώς τα φυσικά φαινόμενα επιδρούν με ρεαλιστικό τρόπο στο χειρισμό του αεροσκάφους. Ακόμη, ο χειρισμός είναι εύκολος και καθιστά την πτήση σκέτη απόλαυση. Για να καταλάβετε τι σημασία έχουν δώσει οι προγραμματιστές της SSI στις πτήσεις, σας αναφέρω ότι αν το αεροσκάφος έχει υποστεί έστω και μικρές ζημιές, θα νιώσετε αυτομάτως τη διαφορά στο χειρισμό του. Ο σχεδιασμός των πτήσεων και των αποστολών είναι ιδιαιτέρως λεπτομερής. Μπορείτε να καθορίσετε από ποια μέρη θα πετάξετε, σε ποιο ύψος, ποιους αντιπάλους θα συναντήσετε στο έδαφος, ποιοι κίνδυνοι θα υπάρχουν και πολλές άλλες λεπτομέρειες. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες στα καταστήματα.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

STUPID INVADERS

Από τις UbiSoft/Gaumont Multimedia

Μια... έξυπνη ιδέα!

Το Space Invaders φαντάζομαι ότι, λίγο πολύ, το γνωρίζετε όλοι. Καιρός, λοιπόν, να μάθετε και το Stupid Invaders. Ναι, σωστά διαβάσατε. Δεν έγινε κάποιο τυπογραφικό λάθος, ούτε χτύπησε ο ιός του 2000 (αυτές οι γραμμές γράφονται πριν από το 2000, οπότε ποτέ δεν ξέρεις...). Απλώς αυτή την ονομασία σκαρφίστηκαν οι δημιουργοί του νέου adventure που πρόκειται να κυκλοφορήσει κατά το πρώτο τέταρτο του 2000 από τη γαλλική Ubisoft. Η ιδέα για τη δημιουργία του παιχνιδιού βασίζεται στη σειρά cartoon Space Goofs (όσο την ξέρετε εσείς, την ξέρουμε κι εμείς), όμως το γραφικό περιβάλλον και το gameplay θυμίζουν πολύ το αξεπέραστο Day Of The Tentacle και την παλιά, καλή εποχή των cartoonίστικων adventures. Ακούστε (διαβάστε) σενάριο:



Ο "αρχικακός" της υπόθεσης, ο Doctor S, έχει βάλει ως σκοπό της ζωής του να αποτρέψει οποιαδήποτε πιθανή εισβολή εξωγήινων. Γι' αυτό συλλαμβάνει και φυλακίζει εξωγήινα όντα στο μυστικό εργαστήριό του, όπου τα εξετάζει, κάνει πειράματα σε αυτά και τα βασανίζει (πού και πού για να μη βαριέται). Μια μέρα, που λέτε, φτάνουν στη Γη για πικνίκ πέντε εξωγήινοι, οι: Gorgeous, Candy, Stereo, Etno και Bud. Ομως, κάτι πάει στραβά και τους παίρνει χαμπάρι ο Doctor S. Προσλαμβάνει μάλιστα και έναν ψυχοπαθή κυνηγό εξωγήινων κεφαλών, τον Bolok, για να τους καταδιώξει και να τους παραδώσει στο "σωτήρα της Γης". Ετσι αρχίζει η περιπέτεια των πέντε αυτών εξωγήινων, που θα περάσουν τα πάνδεινα προκειμένου να μην πέσουν στα χέρια του σατανικού Δόκτορος Χ ..εεε, sorry, Δόκτορος S. Εσείς θα πρέπει να βοηθήσετε τους εξωγήινους να ξεφύγουν, χειριζόμενοι και τους πέντε διαδοχικά, όπως γίνεται και στο Day Of The Tentacle με τους τρεις ήρωες (όποιος δεν έχει ασχοληθεί με αυτό χάνει!).

Ο τίτλος του παιχνιδιού δεν έχει επιλεγεί απλά για να εντυπωσιάσει, αλλά αντικατοπτρίζει και το σύνολο των χαρακτήρων του. Ολοι τους είναι ηλίθιοι, άσχημοι και άμυαλοι. Στο παιχνίδι θα συναντήσετε ακόμη 50 χαρακτήρες και θα περάσετε από περίπου 500 τοποθεσίες, παρακολουθώντας κατά διαστήματα περίπου 100 ξεκαρδιστικά βιντεάκια και συμμετέχοντας σε 2.000 διάλογους (χωρίς να υπολογίσουμε βέβαια και τους "δι-



πλούς" και "τριπλούς", όταν δεν ξέρετε τι να κάνετε για να λύσετε κάποιον γρίφο). Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Stupid Invaders θα χαρακτηρίζεται από πολύ λογικούς και καθόλου τραβηγμένους γρίφους και δεν θα υπάρχουν (ή θα σπανίζουν έστω) χρονικοί περιορισμοί για την επίλυση κάποιων από αυτούς (ολοένα περισσότερο θυμίζει τα παλιά καλά cartoon-ίστικα adventures). Τα γραφικά του τίτλου δεν πρόκειται να φέρουν καμία επανάσταση στο χώρο, αφού είναι απλά 3D χωρίς πρωτοποριακά στοιχεία. Αλλωστε το παιχνίδι δεν σχεδιάστηκε γι' αυτό το σκοπό - απλώς η Gaumont θέλησε να φέρει στο χώρο ένα παιχνίδι ξεκαρδιστικό, που (φαντάζομαι) δεν θα χρειάζεται κτηνώδεις υπολογιστικές απαιτήσεις (ένα καλό σημάδι είναι ότι θα τρέχει σε ανάλυση 640x480).

Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφέρουμε την παντελή απουσία AI από το παιχνίδι, κάτι άλλωστε φανερό και από το όνομά του. Η προγραμματιστική ομάδα του τίτλου μάλιστα καυχιέται για την απουσία αυτή, αφού -όπως αναφέρει- "οι χαρακτήρες που θα συναντάτε θα είναι οι πιο ηλίθιοι από όλους". Ελπίζω μόνο να μη χαζέψουμε και εμείς όταν ασχοληθούμε με το παιχνίδι...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

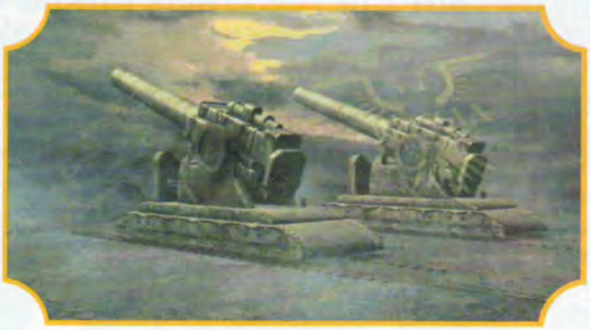


CODENAME EAGLE

Της Take 2 Interactive

Δράση & στρατηγική

Τα action games έχουν πολλούς οπαδούς σε ολόκληρο τον κόσμο, και ο λόγος είναι απλός: Δράση και πάλι δράση. Ιδίως με τα εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά, το κοινό αυτό ολοένα μεγαλώνει. Τα τελευταία χρόνια πολλά action games έχουν σαρώσει τα πάντα στο πέρασμά τους. Θρύλοι όπως τα Doom, Duke Nukem 3D, Quake, έχουν γράψει τη δική τους ιστορία στις οθόνες των υπολογιστών μας.



Η Take 2 Interactive, η εταιρία που διανέμει το Grand Theft auto 2 καθώς και τα προηγούμενα μέρη του παιχνιδιού, σε συνεργασία με τη Rafraction κυκλοφορούν ένα νέο παιχνίδι δράσης με τίτλο Codename Eagle, το οποίο -με βάση τις πρώτες πληροφορίες- περιλαμβάνει και πολλά στοιχεία στρατηγικής. Για το gameplay δεν γνωρίζουμε ακόμα πολλά, αλλά το σενάριό του είναι αρκετά πρωτότυπο.

Πολλοί από εσάς θα έχετε ακούσει πως υπάρχουν τρύπες μέσα στο χρόνο ή τη χρονική γραμμή που συνδέει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Μάλιστα, αν βλέπατε μέσα από αυτές τις τρύπες, θα διαπιστώνατε ότι υπάρχει μία διαφορετική από αυτή που ζούμε πραγματικότητα, δηλαδή ένας παράλληλος κόσμος. Αν διαταραχθεί όμως η ισορροπία αυτή, μπορεί να υπάρξει χωροχρονική αλλοίωση και η εναλλακτική πραγματικότητα να έρθει στη δική μας πραγματικότητα (αν καταλάβατε, θα είστε μάγκες). Κάτι τέτοιο φαίνεται να συνέβη το 1917, όταν κανονικά έλαβε χώρα η επανάσταση στη Ρωσία με τα γνωστά αποτελέσματα. Εγιναν όμως οι διαταραχές του χωροχρόνου και άλλαξε η ιστορική γραμμή. Το 1917, ο Τσάρος της Ρωσίας πεθαίνει και ο γιος του Πέτρος αναλαμβάνει την εξουσία. Η δίψα του για εξουσία και κατακτήσεις ήταν μεγάλη. Μετέτρεψε τη βιομηχανία ατσαλιού σε βιομηχανία μαζικής παραγωγής όπλων, με αποτέλεσμα να αναπτύξει τέτοια πολεμική μηχανή, που ο κόσμος ποτέ δεν είχε δει κατά το παρελθόν. Ο πόλεμος ήταν μία λογική κατάληξη. Η καταστροφή και ο όλεθρος δεν άργησαν να απλωθούν στην Ευρώπη. Η ελπίδα όμως δεν είχε χαθεί. Οι ελεύθερες χώρες του κόσμου συγκρότησαν μια συμμαχία για να αντιμετωπίσουν την τυραννία και να απελευθερώσουν τα κατεχόμενα κράτη. Η δική σας ώρα έφτασε.



Κάπως έτσι εξελίσσεται το σενάριο του Codename Eagle, το οποίο ομολογουμένως δίνει μία άλλη διάσταση στη ρωσική επανάσταση.

Θα χειρίζεστε έναν ήρωα ονόματι Red και θα πρέπει να εκπληρώσετε μια σειρά από αποστολές, για να επιφέρετε καίρια πλήγματα στον εχθρό και να σημάνετε την αρχή του τέλους της ρωσικής τυραννίας. Οι πιο πολλές αποστολές θα γίνονται χωρίς πολλή φασαρία. Με άλλα λόγια, θα πρέπει να κλέψετε πολύτιμα έγγραφα, να τοποθετήσετε βόμβες, να απελευθερώσετε κρατουμένους κ.λπ. Η πλοκή του μοιάζει αρκετά με αυτήν του Commandos της Eidos, με τη διαφορά όμως ότι εδώ τον ήρωα θα τον χειρίζεστε σε πρώτο πρόσωπο όπως δηλαδή στο Quake.

Κατά τη διάρκεια της αποστολής θα βρίσκετε διάφορα όπλα ή και οχήματα (φορτηγά, αεροπλάνα), τα οποία θα πρέπει να χρησιμοποιείτε με προσοχή. Επίσης, θα έχετε δύο βοηθούς, τον Mortar και την Goggles, οι οποίοι θα υποδύονται διαφορετικούς ρόλους, ανάλογα με την αποστολή.

Τα γραφικά του τίτλου σίγουρα δεν θα είναι άσχημα, αν κρίνω από το εισαγωγικό video και κάποια screenshots. Ισως όμως χρειαστούμε ένα αρκετά ισχυρό μηχάνημα.

Σύμφωνα με τα πρώτα στοιχεία, το Codename Eagle αποτελεί ένα υποσχόμενο action game. Το μόνο που μένει είναι αποδειχθεί. Εως τότε, ετοιμαστείτε για την επόμενη αποστολή διαβάζοντας πάντα "PC Master".

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

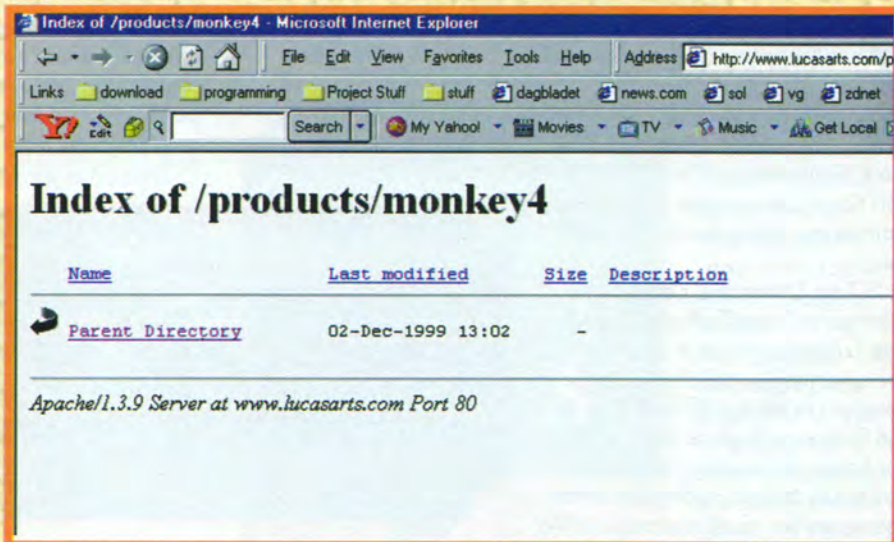
Good Lord! Πράγματι, από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω αυτή τη φορά. Καταρχήν, θέλω να ευχηθώ σε όλους σας το καλύτερο δυνατό περνώντας στο 2000. Είτε τότε αρχίζει η νέα χιλιετία είτε όχι, πρέπει να παραδεχτούμε ότι πρόκειται για μία χρονολογία-ορόσημο. Ας ευχηθούμε να πάνε όλα καλά και στο χώρο του gaming γενικότερα αλλά και στα adventures και τα RPGs που μας ενδιαφέρουν ειδικότερα.

Στο τεύχος αυτό θα διαβάσετε τα reviews του GABRIEL KNIGHT 3 της Sierra και του INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE της LucasArts. Πρόκειται για δύο από τις πιο σημαντικές παραγωγές της χρονιάς στον ευρύτερο χώρο των adventures. Το πρώτο είναι μία προσπάθεια να ανανεωθεί το είδος με 3D περιβάλλον και gaming, χωρίς όμως να γίνει ο παραμικρός συμβιβασμός όσον αφορά στο adventure στοιχείο του παιχνιδιού αυτό καθ' εαυτό. Οι πρώτες κριτικές είναι αντιφατικές: άλλοι το εκθειάζουν και άλλοι παραπονούνται για μία σειρά στοιχείων του. Μερικά σημαντικά sites έχουν γράψει από πολύ θετικά σχόλια ως διθυράμβους για το παιχνίδι αυτό. Ο δεύτερος τίτλος είναι το πιο σημαντικό action adventure που έχει κυκλοφορήσει -κατά τη γνώμη μου πάντα-, και αυτό γιατί συνδυάζει το στιλ του Tomb Raider με πράγματι έντονα στοιχεία adventure και κατορθώνει να τα εξισορροπήσει σε μοναδικό βαθμό - με τέτοια επιτυχία μάλιστα, ώστε πολλοί κάνουν λόγο για ένα νέο είδος παιχνιδιού! Δεν έχω κάνει review σε κανένα από αυτά, εντούτοις στο επόμενο τεύχος ίσως σας γράψω τη γνώμη μου σχετικά. Πάντως προκαταβολικά σας αναφέρω ότι το Indiana Jones έχει αγαπηθεί στο χώρο των adventurers πιο πολύ από ό,τι το Gabriel Knight 3. Ο λόγος για την προτίμηση αυτή είναι βασικά μία πολύ έξυπνη ιδέα της LucasArts. Τι έκανε; Γέμισε το Indiana Jones με εικόνες από τα προηγούμενα παιχνίδια της (κάτι σαν Easter eggs), επέτρεψε ένα Cheat mode όπου ο Indy γίνεται Guybrush Threepwood και επιπλέον ενσωμάτωσε κρυφές σκηνές από τα διάφορα Monkey Islands. Εχει γίνει πραγματικός χαμός ανάμεσα στους gamers, που προσπαθούν να εντοπίσουν όλες αυτές τις κρυφές σκηνές.

Το πραγματικό υπόβαθρο του χαμού έχει να κάνει με τη φήμη που υποβόσκει εδώ και καιρό τώρα ότι η LucasArts ετοιμάζει το Monkey Island 4! Ναι, διαβάζετε σωστά, το Monkey Island 4! Στο περίφημο site The Monkey Island SCUMM Bar (http://www.thescummbar.com/) θα βρείτε πάρα πολλές πληροφορίες σχετικά με το θέμα. Η όλη ιστορία ξεκίνησε από τις πληροφορίες που διέρρευσαν "από μέσα" -αλλά και που ποτέ δεν μπορούν να επιβεβαιωθούν-, οι οποίες ανέφεραν διάφορα, από το ότι ετοιμάζεται ένα Monkey Island 4 έως το ότι ετοιμάζεται ένα Full Throttle 2 κ.ά.

Η πρώτη πραγματική πληροφορία ήρθε από ένα δανέζικο site, το T&T Media On-Line (http://www.ttmedia.dk/), οι επικεφαλής του οποίου είχαν πάει στα κεντρικά γραφεία της LucasArts για να κάνουν μια παρουσίαση της εταιρίας. Εκεί είδαν διάφορα στοιχεία που αφορούσαν σε ένα σχεδιαζόμενο Monkey Island 4. Επιστρέφοντας, έθεσαν το Monkey Island 4 στα υπό έκδοση adventures, φυσικά χωρίς συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας, και αμέσως έγινε χαμός. Σε απειροελάχιστο χρονικό διάστημα στους χώρους των adventurers σε ολόκληρο το Internet η φήμη αυτή έκανε πραγματική θραύση. Το δανέζικο site δέχτηκε κατακλυσμό από e-mails, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα, ώστε οι υπεύθυνοι αναγκάστηκαν να το αφαιρέσουν από τη σχετική λίστα, δημοσιεύοντας επίσης ένα ειδικό κείμενο για να ηρεμήσουν το κοινό.

Η δεύτερη και, κατά τη γνώμη μου, πιο σημαντική πληροφορία ήρθε από έναν χρήστη του Internet, τον Remi O., που κατόρθωσε να τραβήξει ένα screenshot από το επίσημο FTP της LucasArts, το οποίο δείχνει με τον πιο ξεκάθαρο τρόπο ότι η ίδια η εταιρία είχε ανοίξει ένα directory για το Monkey Island 4! Το πιο αξιοσημείωτο είναι ότι ύστερα από λίγο το directory αυτό εξαφανίστηκε, ενώ η ίδια η LucasArts τηρεί, ως συνήθως, σιγή ιχθύος. Ετσι, έμεινε μόνο η σχετική φωτογραφία ως απόδειξη, που όμως μόνο το μέλλον θα δείξει τι τελικά σημαίνει.



Η φωτογραφία που αποδεικνύει τη δημιουργία του directory για το Monkey Island 4.

Αντε, να δώσουμε και τα δύο Easter eggs του Gabriel Knight 3 που έχουν βρεθεί μέχρι στιγμής. Το πρώτο: Εντόπισε το bookstore window που περιέχει το βιβλίο με θέμα το Holy Grail. Κοίταξε στο παράθυρο δίπλα στην πόρτα για να δεις την Jane Jensen, τη γυναίκα που δημιούργησε την περίφημη σειρά των adventures Gabriel Knight. Το

δεύτερο: Εξέτασε το βιβλίο που έχει γράψει ο ίδιος ο Gabriel για τα Voodoo Murders. O Gabriel θα πει: "Wow, isn't he some famous author or something?".



Από τις πιο σημαντικές ειδήσεις θεωρώ αυτή που αφορά στη δημιουργία ενός νέου adventure βασισμένου στην περίφημη ιστορία της μεγάλης ληστείας του τρένου στην Αγγλία το 1963. Το πιο αξιοπρόσεκτο στο project αυτό είναι ότι η αγγλική εταιρία SCi Entertainment Group ήρθε σε συμφωνία με τους Ronald Biggs και Bruce Reynolds για την ανάπτυξη του παιχνιδιού. Αν τα δύο ανωτέρω ονόματα δεν σας θυμίζουν τίποτα, απλά σας αναφέρω ότι πρόκειται για δύο από τους πρωταγωνιστές της διάσημης αυτής ληστείας. O Ronald Biggs συνελήφθη και καταδικάστηκε σε 30 χρόνια φυλάκιση στη Wandsworth Prison. Δραπέτευσε όμως το 1965, αφού έκατσε στη φυλακή μόνο 15 μήνες. Τελικά, εντοπίστηκε ξανά στη Βραζιλία το 1970, αλλά κατόρθωσε να γλιτώσει από τις προσπάθειες της αγγλικής κυβέρνησης, που ζητούσε την έκδοσή του. Το παιχνίδι θα ονομάζεται THE GREAT TRAIN ROBBERY και



THE LONGEST JOURNEY της Funcom







σε αυτό ο παίκτης θα παίρνει το μέρος είτε του Biggs είτε των αστυνομικών που κυνηγούν τους ληστές. Το παιχνίδι θα χρειαστεί περίπου 18 μήνες για να ολοκληρωθεί.

Μία εταιρία από την Αργεντινή, η MDQ, ετοιμάζει ένα νέο 2D cartoon adventure game με τίτλο THE EPIC JOURNEY OF DON PRIMERIZO LATA. Εμπνευσμένο από τις δημιουργίες της LucasArts, το παιχνίδι περιγράφει τη ζωή ενός Αργεντινού "gaucho", ενός είδους ιθαγενών καουμπόι.

Ποια θεωρούνται τα πιο σημαντικά adventures που περιμένουμε μέσα στο 2000; Σημειώστε τρία ονόματα: THE LONGEST JOURNEY της Funcom τον Φεβρουάριο του 2000, THE LEGEND OF LOTUS SPRING από τις WomenWise/DreamCatcher επίσης τον Φεβρουάριο του 2000 και SIMON THE SORCERER 3D της AdventureSoft, το οποίο ήδη ολοκλήρωσε την Alpha έκδοσή του (Alpha λέγεται η έκδοση όπου ο παίκτης μπορεί να παίξει τον τίτλο από την αρχή μέχρι το τέλος αλλά χωρίς να είναι ολοκληρωμένη από πλευράς video animation, ήχων κ.λπ.). Μέχρι τα τέλη Δεκέμβρη θα έχει ολοκληρωθεί η κανονική Beta έκδοση, ενώ μόλις ελεγχθούν και τα τελευταία bugs θα κυκλοφορήσει κανονικά, μάλλον προς τα μέσα του Γενάρη. Υπάρχουν και άλλα πολλά adventures, όπως το 20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES της SouthPeak Interactive/Orbital Studios, που θα κυκλοφορήσει τελικά την άνοιξη του 2000 και θα βγει ΜΟΝΟ σε DVD, το SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY της Project Two Interactive που στην πραγματικότητα είναι το Reah 2, και άλλα. Τα πιο σημαντικά όμως βάσει των μέχρι τώρα πληροφοριών που έχουμε για αυτά είναι τα τρία πρώτα, με κορυφαίο απ όλα χωρίς καμία αμφιβολία το THE LONGEST JOURNEY. Είναι το παιχνίδι που οι ειδικοί πιστεύουν ότι θα αναβαθμίσει το χώρο των adventures, που οπωσδήποτε περνά μεγάλη κρίση. Οταν γράφω κρίση, δεν εννοώ ότι θα εξαφανιστεί ως είδος παιχνιδιών, όπως πιστεύουν αρκετοί ιδίως στην Αμερική, αλλά ότι έχει χάσει την κυρίαρχη θέση και την αδιαφιλονίκητη λάμψη που είχε ο χώρος τα τελευταία δέκα-δώδεκα χρόνια. Φυσικά, δεν αναφέρω παιχνίδια όπως το STAR TREK HIDDEN EVIL των Presto Studio και Activision, το οποίο θα έχει ήδη κυκλοφορήσει όταν εσείς θα διαβάζετε το τεύχος αυτό.

Με αγωνία περιμένουμε και το THE REAL NEVERENDING STORY της Discreet Monsters. Το πρόβλημά μου είναι ότι ακόμη δεν έχω καταλάβει αν θα είναι "καθαρόαιμο" adventure σε 3D περιβάλλον, ένα adventure game με στοιχεία από action ή ίσως και από RPG games ή, τέλος, αν θα είναι ένα ιδιόμορφο action adventure game. Το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί περίπου κατά 70%. Φυσικά, στηρίζεται στο περίφημο ομώνυμο βιβλίο,

ADVENTURE UPDATE

το οποίο είναι το δεύτερο σε πωλήσεις στη Γερμανία (αλήθεια, ποιο είναι πρώτο;), με περίπου 6,5 εκατομμύρια αναγνώστες. Τα ξένα περιοδικά και sites το χαρακτηρίζουν adventure game, ενώ η ίδια η εταιρία το αποκαλεί 3D real time action-adventure. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο του 2000. Το real time στοιχείο του έγκειται στο ότι η δράση του θα εξελίσσεται ασχέτως αν ο παίκτης είναι παρών ή όχι. Δηλαδή ο τίτλος δεν θα περιμένει



τον παίκτη να επισκεφθεί μια τοποθεσία ώστε να εξελιχεί η σχετική δράση, όπως συμβαίνει σχεδόν σε όλα τα adventure games, αλλά θα εξελίσσεται κανονικά και χωρίς αυτόν! Η προοπτική θα μπορεί να είναι τρίτου και πρώτου προσώπου, ενώ οι συζητήσεις θα βασίζονται σε ένα νέο σύστημα διαλόγων που έχουν επεξεργαστεί οι υπεύθυνοι, αντί του κλασικού "δενδρικού συστήματος" που καθιέρωσε η LucasArts, και το οποίο αποκαλούν "emotion based dialogue system". Περιμένουμε και θα δούμε...

★ Την είδηση που ακολουθεί τη θεωρώ σημαντική αλλά και μια -έστω μικρή- δικαίωση. Στο τεύχος 110 του περιοδικού έγραφα στο σχετικό review: "Το System Shock 2, όπως και το πρώτο της σειράς, είναι μια μοναδική και πλήρως απολαυστική εμπειρία παιχνιδιού. Προσωπικά πιστεύω ότι κανένας gamer που σέβεται τον εαυτό του δεν μπορεί να μην έχει δίπλα στο γραφείο του ένα αντίτυπο του παιχνιδιού. Μακάρι για το χώρο γενικότερα να ακολουθήσουν και άλλες παραγωγές αντίστοιχης ποιότητας." Του έδινα δε την εξής βαθμολογία: Γραφικά: 92, Ηχος: 96, Σενάριο: 99, Χειρισμός: 98, Ατμόσφαιρα: 98, Δράση:



SIMON THE SORCERER 3D της Adventure Soft





98, Προσωπικά: 97.

Τώρα θα αναρωτηθείτε: "γιατί όλα αυτά;". Γιατί, απλά, η εφημερίδα "USA Today", μία από τις πιο έγκυρες εφημερίδες της Αμερικής, το ψήφισε ως το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς. Ο Steven Kent στο σχετικό άρθρο του γράφει για το System Shock 2: "Το πιο έξυπνο παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου που κυκλοφορεί αυτό τον καιρό" και συμπληρώνει: "αυτό το τρομερό role playing game βάζει τους παίκτες να σκέφτονται". Εγώ τι άλλο να γράψω: Shodan και πάλι Shodan. Οσοι έχετε παίξει το δεύτερο προμηθευτείτε και το πρώτο της σειράς για να δείτε τι θα πει πραγματικό παιχνίδι. Προσωπικά το θεωρώ το καλύτερο του είδους του ως τώρα.

★ Η Interplay ανακοίνωσε ότι η κυκλοφορία του PLANESCAPE TORMENT αναβλήθηκε για τις 9 Δεκέμβρη. Το άρθρο αυτό γράφεται πολύ νωρίς για τα έως τώρα δεδομένα του περιοδικού, δηλαδή στις 6 του Δεκέμβρη, για λόγους που θα έχετε ήδη καταλάβει όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Ετσι, το παιχνίδι θα έχει μεν κυκλοφορήσει πολύ προτού βγει αυτό το τεύχος, τώρα όμως που γράφω τη στήλη η μελλούμενη κυκλοφορία του αποτελεί ακόμη είδηση, ειδικά από τη στιγμή που έχει αναβληθεί τρεις φορές έως τώρα - μην ξεχνάτε ότι αρχικά επρόκειτο να κυκλοφορήσει περί τις 20 του Νοέμβρη. Το πρόβλημα της καθυστέρησης στην τελική κυκλοφορία του τίτλου οφείλεται, σύμφωνα με πληροφορίες που έδωσε στέλεχος της εταιρίας, στο ότι οι υπεύθυνοι διαπίστωσαν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, και ενώ το παιχνίδι ήδη συσκευαζόταν, ότι ένα μέρος του τελικού κώδικά του παρουσίαζε σημαντικά προβλήματα

★ Interplay, μέρος δεύτερο: Η εταιρία κυκλοφόρησε ένα MPEG trailer από το νέο της AD&D role playing game, το πολυαναμενόμενο ICEWIND DALE. Το Icewind Dale έχει αναπτυχθεί από την περίφημη πια Black Isle Studios, ενώ έχει χρησιμοποιηθεί μια ειδική, εμπλουτισμένη έκδοση της ήδη πολύ καλής Bioware's Infinity engine. Το παιχνίδι εξελίσσεται κυρίως σε διάφορα dungeons και άλλες τοποθεσίες στην παγωμένη βόρεια περιοχή του κόσμου των Forgotten Realms. Οσοι ενδιαφέρονται για το trailer αυτό μπορούν να το βρουν στη διεύθυνση http://www.blackisle.com.

★ Interplay, μέρος τρίτο: Η εταιρία ανακοίνωσε ένα νέο παιχνίδι, το DUBBED Y2K: THE GAME, το οποίο θα στηρίζεται σεναριακά στο περίφημο "bug" του 2000. Σε αυτό ο χρήστης θα αναλαμβάνει το ρόλο του Buster, ο οποίος μόλις αγόρασε ένα νέο, high tech αλλά και πειραματικό σπίτι.

Ο Buster (δηλαδή ο παίκτης) περνά την πρώτη βραδιά του στο σπίτι αυτό μαζί με τη φίλη του, Candice. Είναι παραμονή Πρωτοχρονιάς και όλοι παρακολουθούν την αντίστροφη μέτρηση προς τη νέα χιλιετία. Οταν το ρολόι δείχνει μεσάνυχτα, όλη η ενέργεια που τροφοδοτεί το σπίτι πέφτει. Εδώ αρχίζουν τα παράδοξα. Ο ήρωάς μας προσπαθεί να φύγει από το σπίτι, αλλά το ειδικό σύστημα ασφάλειας, που εν τω μεταξύ έχει ενεργοποιηθεί, "πολεμά" τον Buster και προσπαθεί να τον στριμώξει σε ένα ειδικό κελάρι, από το οποίο δεν μπορεί να διαφύγει κανείς. Η Interplay υποστηρίζει ότι το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα - ίσως και να βρίσκεται ήδη στα καταστήματα όταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος.

Σύμφωνα με τη ρωσική εταιρία Snowball Productions, το Gorky-17 όχι μόνο είναι στην πρώτη θέση του σχετικού πίνακα με τις πωλήσεις των computer games στη Ρωσία αλλά παραμένει εκεί για τέταρτη συνεχή εβδομάδα. Το παιχνίδι έχει αναπτύξει η πολωνική εταιρία Metropolis Software House και έχει κυκλοφορήσει στην Ευρώπη από την TopWare Interactive. Τη διανομή του Gorky-17 στη Ρωσία έχει αναλάβει η Snowball Productions. Το Gorky-17, που, σημειωτέον, στις ΗΠΑ κυκλοφορεί με το όνομα Odium (ο λόγος που αρέσει στους Αμερικανούς να αλλάζουν τα ονόματα των παιχνιδιών που δημιουργούνται στην Ευρώπη είναι άλλη ιστορία), είναι ένα turn-based RPG (και όχι strategy, όπως αναφέρουν τα αμερικανικά περιοδικά και sites), στο οποίο χειρίζεστε μία ομάδα με τέσσερις χαρακτήρες. Αποστολή σας είναι να μπείτε σε μία εγκαταλελειμμένη πόλη και να ξεδιπλώσετε μια σειρά τρομερών μυστικών που αυτή κρύβει. Το παιχνίδι έχει έρθει στη χώρα μας από την Beacon Multimedia, ενώ στην Αμερική θα κυκλοφορήσει τον Φεβρουάριο του 2000.

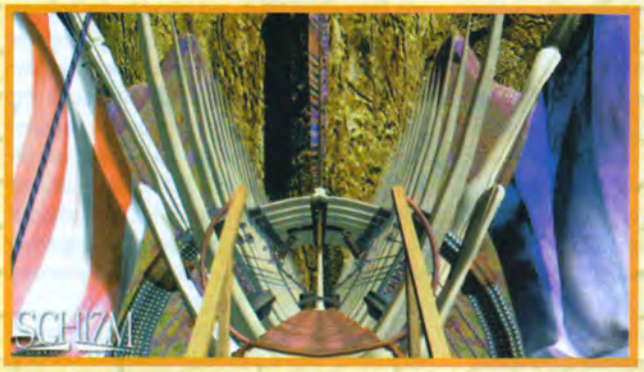
Το BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN ετοιμάζεται πυρετωδώς. Το παιχνίδι, που έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2000, συνεχίζει περίπου από εκεί όπου σταμάτησε το πρώτο της σειράς. Εσύ, ο κύριος χαρακτήρας του πρωτότυπου Baldur's Gate, ξυπνάς και βρίσκεσαι παγιδευμένος σε μια μαγική φυλακή. Ξαφνικά η πόρτα ανοίγει και βλέπεις τη γνωστή σου κλέφτρα Imoen να σε ελευθερώνει. Η διαφυγή από εκεί, όμως, είναι πολύ δύσκολη υπόθεση. Σε διπλανά κλουβιά θα βρείτε τους Jaheira και Minsc, ο καθένας από τους οποίους έχει μία διαφορετική ιστορία να διηγηθεί.

Η πρώτη αλλαγή του παιχνιδιού έγκειται στο ότι ο παίκτης αυτή τη φορά μπορεί να διαλέξει ανάμεσα από είκοσι διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων. Η δεύτερη και πιο σημαντική αλλαγή έγκειται στα γραφικά του τίτλου. Τώρα πια το παιχνίδι υποστηρίζει ανάλυση 800x600, με παράλληλη δυνατότητα να εξαφανίζεται από την οθόνη το πρώην μόνιμο character interface. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει επίσης τις 3D κάρτες γραφικών, οι κάτοχοι των οποίων θα βλέπουν ειδικά εφέ όταν γίνονται τα διάφορα spells. Φυσικά, στο παιχνίδι έχουν προστεθεί νέα AD&D magic items, όπως τα Staff of the Magi και Holy Avenger. Υπάρχουν πολλά νέα τέρατα, όπως τα τρομερά beholders και τα φοβερά mind flayer.



SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY της Project Two Interactive





Η SSI, η εταιρία που τα πέντε πρώτα, πολύ δύσκολα για τα RPGs χρόνια της δεκαετίας του '90 σήκωσε σχεδόν μόνη της το βαρύ φορτίο της συνέχισης των παιχνιδιών του είδους, ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει τη συνέχεια ενός πράγματι μυθικού, για όσους ξέρουν την ιστορία του είδους, RPG. Πρόκειται για το POOL OF RADIANCE II. Φυσικά, οι περισσότεροι νέοι χρήστες στο χώρο θα ξέρουν την SSI ως μια εταιρία που παράγει μόνο wargames, αλλά δεν ήταν πάντα έτσι. Το Pool of Radiance ήταν μάλλον το κορυφαίο από πλευράς πωλήσεων παιχνίδι της SSI, η δε εταιρία φαίνεται να έχει υψηλές προσδοκίες από το δεύτερο μέλος της σειράς, που τελικά αναμένεται να κυκλοφορήσει στο δεύτερο μισό του 2000, αν και αρχικά κάτι τέτοιο προβλεπόταν για τον Νοέμβριο του 1999. Η καθυστέρηση οφείλεται στο ότι, αν και η σχεδίαση του παιχνιδιού είχε ξεκινήσει πριν από περίπου έναν χρόνο, τελικά πριν ακριβώς έξι μήνες αποφασίστηκε η συνολική επανασχεδίασή του, έτσι ώστε ο τίτλος να αξιοποιεί τα νέα δεδομένα που έχουν εν τω μεταξύ προκύψει από τις εξελίξεις στο χώρο τόσο των RPGs όσο και του hardware. Επειδή και οι υπεύθυνοι της πρώην Wizards of the Coast -νυν μέρος της Hasbro- θεωρούσαν το Pool of Radiance το πιο επιτυχημένο CRPG, όσον αφορά στη μεταφορά του κόσμου και των κανόνων των Advanced Dungeons & Dragons, διάλεξαν το Pool of Radiance 2 ως το παιχνίδι όπου θα παρουσίαζαν πρώτη φορά το πέρασμα από τους κανόνες της δεύτερης έκδοσης σε αυτούς της τρίτης γενιάς.

Για το παιχνίδι σχεδιάζονται 2D backgrounds υψηλής ανάλυσης, ώστε να αποδοθεί όσο το δυνατόν πειστικότερα η εγκαταλελειμμένη πόλη του Myth Dranor, που αποτελεί το χώρο όπου εξελίσσεται κυρίως η δράση. Θα υπάρχουν πολύ καλά σχεδιασμένοι 3D χαρακτήρες. Περισσότερα όμως για το παιχνίδι αυτό στο άμεσο μέλλον.

Για να μην το ξεχάσω: Αναρωτιόμουν στο προηγούμενο τεύχος πώς στο καλό κατόρθωσαν τα sites στην Αμερική να δημοσιεύσουν τη λύση του Indiana Jones & The Infernal Machine την ίδια στιγμή που αυτό κυκλοφόρησε. Τελικά το μυστήριο λύθηκε. Τη λύση τους την είχε δώσει η ίδια η LucasArts μαζί με την τελική beta έκδοση του παιχνιδιού. Θεωρώ αξιολύπητο το γεγονός ότι, όχι μόνο δεν είχε κανείς τους το "τσαγανό" να γράψει ότι τη λύση που δημοσίευσαν την είχαν προμηθευτεί από την ίδια την LucasArts, αλλά προσπάθησαν να την οικειοποιηθούν κιόλας! Για τέτοια ξεφτίλα μιλάμε...

PC

ASUS V6600

Για κάθε απαιτητικό gamer!

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Στο παρόν τεύχος σάς παρουσιάζουμε την πρώτη κάρτα βασισμένη στο GeForce 256, το τελευταίο chipset της nVidia, που ακούει στο όνομα Asus V6600. Η Asus τον τελευταίο χρόνο έχει κάνει άνοιγμα στην αγορά του 3D και κατασκευάζει καλές, αλλά ακριβές κάρτες. Η V6600 ακολουθεί τον ίδιο κανόνα, ωστόσο δεν διαθέτει ούτε TV-out ούτε Video-in όπως τα παλαιότερα μοντέλα. Ακολουθεί το reference σχεδιασμό της nVidia και διαθέτει 32MB μνήμης, με modules των 5,5ns. Το software που τη συνοδεύει περιορίζεται σε δύο παλιά παιχνίδια (Turok 2 και Xtreme G). Χάρη στο GeForce, η κάρτα αποτελεί ό,τι πιο σύγχρονο και γρήγορο κυκλοφορεί στην παγκόσμια αγορά στο χώρο του 3D acceleration.

Πριν να αναφερθούμε στις πρώτες μετρήσεις, θα εξηγήσουμε τις λειτουργίες και ιδιαιτερότητες που προσφέρει η κάρτα. Το GeForce 256 είναι η πρώτη λύση που διαθέτει ενσωματωμένο GPU. Πρόκειται για μία καινούρια τεχνολογία που επιτρέπει στην κάρτα να αναλαμβάνει πλήρως και μέσω hardware λειτουργίες που μέχρι πρότινος εκτελούσε ο επεξεργαστής. Το chip υποστηρίζει επιτάχυνση Transformation & Lighting (TnL) και μπορεί να επιταχύνει χωρίς απώλεια frame rate 15 εκατομμύρια πολύγωνα, διατηρώντας 8 πηγές φωτός σε κάθε πολύγωνο. Στην πράξη, τα συγκεκριμένα νούμερα είναι απλησίαστα, ωστόσο η TnL επιτάχυνση είναι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό και διαγράφει τη μελλοντική εξέλιξη στις κάρτες γραφικών. Η hardware υποστήριξη του TnL επιτυγχάνεται μέσω του νεότερου API της Microsoft DirectX 7, καθώς και μέσω OpenGL. Τα παιχνίδια που είναι γραμμένα για OpenGL μπορούν άμεσα να εκμεταλλευτούν το TnL. Ωστόσο, για τα DirectX παιχνίδια είναι απαραίτητο να υπάρξει υποστήριξη εξαρχής ή να κατασκευαστεί ένα patch που να υποστηρίζει τις δυνατότητες του GeForce. Καθώς όμως είναι πράγματι ελκυστικό να βλέπεις παιχνίδια με εκατομμύρια πολύγωνα, πολύ σύντομα οι εταιρίες θα στραφούν προς αυτή την κατεύθυνση. Ηδη πολλοί κατασκευαστές παιχνιδιών έχουν δηλώσει υποστήριξη στο TnL και τα πρώτα δείγματα αυτής της υποστήριξης θα φανούν με κάποια παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν την περίοδο των Χριστουγέννων.

Η υποστήριξη για TnL δεν είναι η μόνη εξέλιξη που προσφέρει το GeForce σε σχέση με παλαιότερες υλοποιήσεις. Η nVidia ενσωμάτωσε στο chipset το DXTc, μία τεχνολογία που επιτρέπει τη συμπίεση των textures χωρίς την παραμικρή απώλεια σε ποιότητα. Η συγκεκριμένη τεχνολογία εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Savage 3D ως S3TC και στη συνέχεια αφομοιώθηκε από τη Microsoft στον κώδικα των DirectX 6 με την ονομασία DXTc. Χάρη στη συμπίεση αυτή, η κάρτα μπορεί να "ζωγραφίσει" πολύ μεγάλου μεγέθους textures, που προσφέρουν υψηλή ποιότητα, χωρίς να υπερφορτώνονται το AGP bus και η μνήμη της κάρτας.

Ο ίδιος ο πυρήνας του chipset διαφοροποιείται πλήρως από καθετί που έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα. Το GeForce διαθέτει στον πυρήνα του τέσσερις παράλληλες "μηχανές" που δουλεύουν ταυτόχρονα. Η ταχύτητα λειτουργίας του πυρήνα είναι 120MHz, αρκετά μικρότερη από τα 150 του TNT2 Ultra και τα 183 του Voodoo 3 3500. Ωστόσο, καθώς οι "μηχανές" είναι τέσσερις, το fill rate του GeForce αγγίζει τα 480Mtexels/480Mpixels. Σε συνδυασμό με τις TnL ικανότητες που προσφέρει η κάρτα, ο χρήστης μπορεί να αποκτήσει το υπέρτατο όπλο για επίτευξη υψηλότατων frame rates ακόμα και σε αργούς υπολογιστές, εφόσον βέβαια αξιοποιούνται από την εκάστοτε εφαρμογή οι συγκεκριμένες δυνατότητες.



Το GeForce υποστηρίζει μέχρι 128MB μνήμης, η οποία μπορεί να είναι είτε SDRAM είτε DDR-RAM. Η δεύτερη αποτελεί μία εξελιγμένη μορφή της SDRAM και προσφέρει διπλάσιο bandwidth. Οι κάρτες που κυκλοφορούν τώρα στην αγορά διαθέτουν SDRAM, αλλά πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσουν ακριβότερα μοντέλα με DDR-RAM. Πρέπει εδώ να αναφέρουμε ότι από προκαταρκτικές μετρήσεις που έχουν γίνει σε διάφορα hardware sites στο Internet, αλλά και όπως έχει παραδεχτεί η nVidia, το GeForce αποδίδει τα μέγιστα μόνο όταν συνδυαστεί με DDR μνήμη. Ωστόσο, ακόμα και με SDRAM, οι κάρτες με το GeForce δίνουν πολύ υψηλότερες μετρήσεις από οτιδήποτε έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα.

Πέραν της επεξεργαστικής δύναμης, η nVidia πρόσθεσε κάτι για το οποίο είχε κατηγορηθεί στο παρελθόν. Το GeForce υποστηρίζει motion compensation και έτσι ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει DVD με ακόμα καλύτερη ποιότητα. Επίσης, υπάρχει υποστήριξη για HDTV, ωστόσο χρειάζεται ένα TV tuner που να μπορεί να αποκωδικοποιήσει το σήμα ώστε να το αναπαράγει η κάρτα γραφικών.

Είναι φανερό ότι η κάρτα της Asus, όπως και κάθε κάρτα που χρησιμοποιεί το GeForce 256, θα αποτελέσει τον πόθο κάθε απαιτητικού gamer, ειδικά αυτού που αναζητά τα καλύτερα γραφικά χωρίς κοψίματα στην ταχύτητα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Asus
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 19, τηλ.: 3844001
ΤΙΜΗ: 107.500 δρχ. + ΦΠΑ

PLEXTOR PX-W8432T

Υψηλές ταχύτητες (επαν)εγγραφής

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Η Plextor αποτελεί ίσως τη γνωστότερη εταιρία στο χώρο των CDs. Με τα CD-ROMs αλλά πολύ περισσότερο με τα CD-R/RW που κατασκευάζει έχει καταφέρει να αποτελεί τη νούμερο ένα εταιρία στο χώρο. Με υψηλή ποιότητα κατασκευής, αξιοπιστία και άρτια τεχνική υποστήριξη ξεχωρίζει άνετα από τον ανταγωνισμό. Ωστόσο δεν κατάφερε ποτέ να κατακτήσει το μεγαλύτερο κομμάτι της αγοράς, καθώς τα προϊόντα της πωλούνται σε ιδιαίτερα υψηλές τιμές. Επίσης, είναι γνωστή η υποστήριξη της εταιρίας στο πρότυπο SCSI, με αποτέλεσμα να ανεβαίνει το συνολικό κόστος λόγω της ανάγκης απόκτησης και του αντίστοιχου controller.

Ωστόσο, η καινούρια υλοποίηση της εταιρίας έρχεται να ταράξει τα νερά στην αγορά, αφού για πρώτη φορά η τιμή διάθεσης ενός τόσο ποιοτικού προϊόντος είναι σε προσιτό επίπεδο.

Το PX-8432T αποτελεί την τελευταία δημιουργία της εταιρίας. Πρόκειται για ένα CD-RW με ιδιαίτερες ικανότητες. Χρησιμοποιεί το ATAPI interface για την επικοινωνία με τον υπολογιστή και έτσι μπορεί να αποκτηθεί και χρησιμοποιηθεί από όλους τους χρήστες. Η ταχύτητα εγγραφής φτάνει το 8x, που αντιστοιχεί σε 1.200KB/sec. Πρόκειται για την υψηλότερη ταχύτητα που υπάρχει σε ATAPI μοντέλο, καθώς τα υπόλοιπα μοντέλα που κυκλοφορούν και χρησιμοποιούν την ταχύτητα αυτή είναι SCSI. Γράφοντας σε 8x, μπορούμε να γεμίσουμε ένα CD-ROM 650MB σε περίπου δέκα λεπτά. Ετσι, η εγγραφή ενός CD γίνεται υπόθεση ρουτίνας καθώς δέκα λεπτά είναι αμελητέος χρόνος. Πρέπει να σημειωθεί ότι δεν εγγράφονται όλα τα κενά CDs σε αυτή την ταχύτητα. Χρειάζεται προσοχή στην επιλογή τους, ώστε να μην προκληθούν προβλήματα. Το PX-8432T διαθέτει ικανότητα επανεγγραφής σε ταχύτητα 4x, που είναι η υψηλότερη της αγοράς. Τέλος, το recorder διαβάζει CDs με μέγιστη ταχύτητα 32x, μία από τις μεγαλύτερες, αν όχι η μεγαλύτερη που συναντάμε σε CD-R/RW συσκευές.



Καθώς το μοντέλο χρησιμοποιεί το ATAPI ως interface, η Plextor, για να εκμηδενίσει τυχόν προβλήματα κατά την εγγραφή, το έχει εφοδιάσει με 4MB buffer. Χάρη στη μνήμη αυτή το recorder δεν παρουσιάζει το παραμικρό πρόβλημα, ακόμα και σε όχι τόσο ισχυρά συστήματα. Οι εγγραφές που πραγματοποιήσαμε σε 8x ήταν αρκετές, χωρίς την παραμικρή απώλεια σε κενά CDs παρά μόνο σε όσα δεν υποστήριζαν την εν λόγω ταχύτητα. Το πακέτο περιλαμβάνει το WinOnCD 3.6 καθώς και το PacketCD, δύο από τα καλύτερα προγράμματα εγγραφής. Τα υπόλοιπα προγράμματα εγγραφής που χρησιμοποιήσαμε (Nero 4.0.7 και Adaptec Easy CD Crerator 4) αναγνώρισαν τη συσκευή χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Τέλος, υπάρχουν και δύο CDs, ένα CD-R και ένα CD-RW.

Πέρα από τα χαρακτηριστικά του PX-W8432 πρέπει να επισημάνουμε μια ενδιαφέρουσα κίνηση της εταιρίας. Πρόκειται για την ισχύ της εγγύησης που προσφέρεται. Η Plextor, μέσω της εδώ αντιπροσωπίας της, προσφέρει άμεση παραλαβή κάθε προβληματικής συσκευής από το χώρο του χρήστη, επισκευάζει τη συσκευή και στη συνέχεια την επιστρέφει στο κάτοχό της χωρίς την παραμικρή επιβάρυνση,τόσο χρονική όσο και οικονομική. Η συγκεκριμένη κίνηση της εταιρίας είναι σημαντική και αποτελεί ακόμα έναν λόγο για την αγορά του συγκεκριμένου recorder. Αναλογιζόμενοι, δε, ότι το μοντέλο αυτό κοστίζει κάτω από 100.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, δεν μπορεί παρά να χαρακτηρισθεί κορυφαία αγορά.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Plextor
ΔΙΑΘΕΣΗ: Disk Impex,
Κ. Παλαιολόγου 43, τηλ.: 9404079
ΤΙΜΗ: 77.900 δρχ. + ΦΠΑ (full kit)

SOUNDBLASTER LIVE! PLATINUM

Eνα studio στο σπίτι μας!

Του Δημήτρη "3D" Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Η Creative Labs αποτελεί μία από τις γνωστότερες εταιρίες στο χώρο των υπολογιστών και ίσως τη μεγαλύτερη εταιρία στο χώρο των multimedia. Καθιερώθηκε από τη SoundBlaster, μια κάρτα ήχου που έφερε επανάσταση στο χώρο των PCs. Παρά την κυριαρχία της SoundBlaster στο χώρο, η Creative συνεχώς βελτιώνει τις κάρτες τις. Η τελευταία δημιουργία της είναι η Live! Platinum, μια κάρτα που απευθύνεται σε όλο τον κόσμο και προσφέρει πολύ περισσότερα από τα συνηθισμένα.

Το πακέτο περιέχει δύο "τεμάχια" hardware. Το ένα φυσικά είναι η ίδια η κάρτα. Πρόκειται για την κλασική Live, με τον γνωστό Emu10K1 επεξεργαστή. Ακολουθεί το PCI πρότυπο και έτσι πετυχαίνει χαμηλό CPU utilization. Στο πίσω μέρος της διαθέτει έξι υποδοχές. Οι δύο είναι έξοδοι για σύνδεση με ηχεία, ενώ υπάρχει ένα Line In, ένα Microphone In και ψηφιακή έξοδος για τη σύνδεση με τα αντίστοιχα ηχεία της Cambridge. Χάρη στη συγκεκριμένη έξοδο και σε συνδυασμό με τα αντίστοιχα ψηφιακά ηχεία, ανεβαίνει κατακόρυφα η ποιότητα του παραγόμενου ήχου. Η τελευταία έξοδος που διαθέτει η κάρτα είναι το joystick port.

Στο εσωτερικό της κάρτας υπάρχει πληθώρα εισόδων για σύνδεση με τα CD-ROMs και modems, καθώς και ψηφιακή είσοδος για σύνδεση με DVD-ROM. Ακόμα, υπάρχει μία υποδοχή μέσω της οποίας η κάρτα συνδέεται με το Live! Drive II, το δεύτερο περιφερειακό που υπάρχει στο πακέτο της Platinum. Πρόκειται για μια συσκευή που τοποθετείται σε ένα 5 1/4 bay και διαθέτει πληθώρα εισόδων, εξόδων και ρυθμιστικών ήχου για πιο άμεση πρόσβαση. Ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει ηχεία, ακουστικά, μικρόφωνο και άλλες πηγές ήχου, ενώ υπάρχουν τόσο είσοδοι και έξοδοι midi όσο και οπτικοί είσοδοι και έξοδοι.

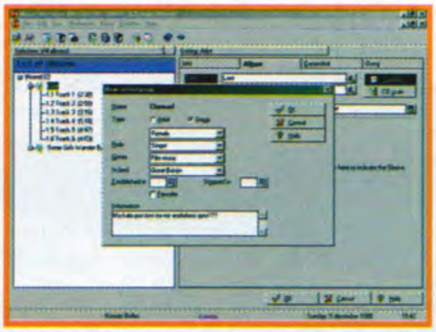
Πέρα από το κομμάτι του hardware, η κάρτα διαθέτει πλήθος software που σε μεγάλο βαθμό δικαιολογεί την υψηλή τιμή πώλησής της. Το πακέτο περιέχει δύο γνωστά παιχνίδια, το Alien Versus Predator και το Rollcage. Η εταιρία έχει επιλέξει τους συγκεκριμένους τίτλους καθώς κάνουν εκτεταμένη χρήση του EAX, του προτύπου της Creative για τρισδιάστατο ήχο. Πέρα από τα παιχνίδια, η κάρτα



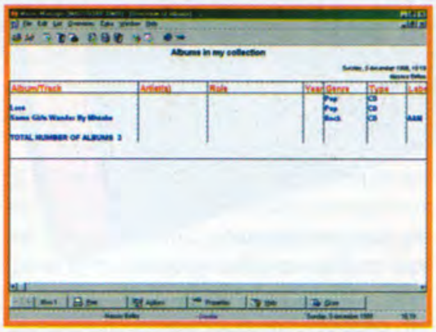
διατίθεται με προγράμματα για επεξεργασία ήχου. Το Cubase VST και το MixMan Studio είναι δύο πολύ δυνατά προγράμματα, που εκμεταλλεύονται πλήρως τις ιδιαίτερες ικανότητες της κάρτας και επιτρέπουν τη δημιουργία ήχων από το μηδέν. Το MixMan studio επιτρέπει το μειξάρισμα διαφορετικών ήχων για τη δημιουργία ενός "μπιτάτου" τραγουδιού. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα για ηχογράφηση ήχου από μια εξωτερική πηγή ή ακόμα και από ένα μουσικό κομμάτι που βρίσκεται σε CD. Ετσι, πολύ εύκολα μπορεί να ξεκινήσει κάποιος τα πρώτα του βήματα στο μειξάρισμα ήχων και να πραγματοποιήσει το όνειρό του να γίνει D.J., χωρίς να χρειαστεί να ξοδέψει πολλά χρήματα.

Η Live! Platinum είναι αναμφισβήτητα η καλύτερη και πληρέστερη κάρτα ήχου που κυκλοφορεί στην αγορά των PCs, η οποία δεν απευθύνεται καθαρά σε επαγγελματίες. Αν και έχει επαγγελματικό προσανατολισμό, εντούτοις καταφέρνει να συνδυάσει τις ικανότητές της και για τον απαιτητικό gamer. Με λίγα λόγια, είναι η απόλυτη κάρτα ήχου.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Creative Labs
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100, Windows 95/98/NT, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Info-Quest, Αλ. Πάντου 25-27, τηλ.: 9299400
ΤΙΜΗ: 75.000 δρχ. + ΦΠΑ



Πληροφορίες που μπορείτε να εισαγάγετε για κάθε album-τραγούδι.



Εντάξει, δεν μου κλέψανε τη συλλογή με τα CDs. Απλά έγινε δοκιμή του προγράμματος. Ωραία, βλέπετε ότι έχετε κάποια x albums. Δεν θα θέλατε από εδώ να δείτε και τα τραγούδια που περιέχει κάθε CD; Θα θέλατε...

MUSIC MANAGER

Οργανώστε τα μουσικά CDs σας

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Αν είστε λάτρεις της μουσικής και ταυτόχρονα κάτοχοι μιας αρκετά μεγάλης συλλογής από μουσικά CDs, κασέτες ή minidisks, σίγουρα έχετε σταματήσει το ξεφύλλισμα του περιοδικού και διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Το Music Manager αυτοδιαφημίζεται ως ο ευκολότερος τρόπος να οργανώσετε τη μουσική συλλογή σας. Βέβαια, αυτό υποστηρίζει κάθε πρόγραμμα στο εξώφυλλο, γι' αυτό δουλειά μας είναι να εξακριβώσουμε το πώς, το γιατί και κυρίως το αν (...είναι το ευκολότερο μέσο οργάνωσης μουσικής συλλογής).

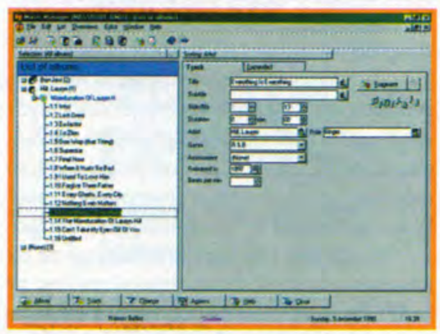
"Είμαι ένας συλλέκτης μουσικών CDs και θα ήθελα να μπορώ να τα οργανώσω εύκολα, γρήγορα και χωρίς περιττές πληκτρολογήσεις, όπως η ονομασία κάθε τραγουδιού που περιλαμβάνεται στο CD." Αυτή (περίπου) είναι η κλασική ατάκα όσον αφορά στις ανάγκες οργάνωσης μουσικής συλλογής. Το Music Manager αρχικά δίνει την εντύπωση ότι πρόκειται για ένα δύσχρηστο πρόγραμμα, μια και το interface του περιλαμβάνει αμέτρητες επιλογές που θα κούραζαν οποιονδήποτε ανειδίκευτο χρήστη. Ομως η ενασχόληση με αυτό οδηγεί, τελικά, στο συμπέρασμα ότι είναι μια αρκετά χρήσιμη μέθοδος οργάνωσης μουσικής συλλογής, είτε πρόκειται για CDs, LPs, MCs, MDs, είτε ακόμη και για βιντεοκασέτες με video clips-αφιερώματα σε συγκροτήματα ή μουσικά γεγονότα. Ολα αυτά, βέβαια, αφού βγάλετε άκρη με το φαινομενικά δύσχρηστο interface του (γράφουμε "φαινομενικά", μια και θα χρησιμοποιείτε ουσιαστικά 2-3 από τις πολλές επιλογές του).



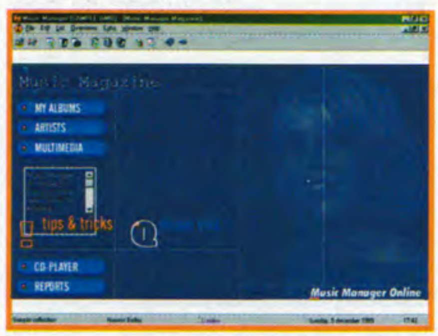
Μεταφέροντας fragment ενός κομματιού στο σκληρό δίσκο.

Προκειμένου να εισαγάγετε ένα CD στη λίστα του προγράμματος, ακολουθείτε την εξής διαδικασία: Αν είναι original (και όχι δική σας ή "μαύρων" συλλογή), τότε απλά κάνετε ένα search στην εκτενή database του προγράμματος και προσθέτετε τον τίτλο - για κάθε album υπάρχουν πληροφορίες αναφορικά με το genre, τις ονομασίες των tracks, το έτος κυκλοφορίας και πολλά άλλα (μπορείτε, για παράδειγμα, να το κατατάξετε στη λίστα των albums που κατέχετε ή που θα θέλατε να αποκτήσετε!). Αν δεν είναι original αλλά κάποια τυχαία compilation, τότε "καλή πληκτρολόγηση τίτλων και λοιπών πληροφοριών"! Σε περίπτωση που το album είναι αρκετά καινούριο ώστε δεν υπάρχει στην database του προγράμματος, μπορείτε να συνδέεστε κάθε μήνα με το Music Magazine Online και να κατεβάζετε πλήρεις ανανεώσεις. Κάποια άλλα χαρακτηριστικά-επιλογές του προγράμματος σας επιτρέπουν να έχετε σε image το εξώφυλλο του μουσικού μέσου, να βλέπετε συγκεντρωτικές στατιστικές καταστάσεις της συλλογής σας (μέχρι και συνολική αξία σε δραχμές!!!), ακόμα και να προσθέσετε στην database όλα τα CDάδικα της περιοχής σας. Τέλος, δεν θα μπορούσε να λείπει και ένας CD Player, σε μορφή λογισμικού βέβαια.

Γενικά το Music Manager κρίνεται ιδιαίτερα χρήσιμο, μια και μπορείτε να καταγράψετε τα CDs σας (ή οτιδήποτε άλλο μουσικό μέσο) χωρίς να χρειάζεται η ύπαρξή τους εκείνη τη στιγμή (π.χ. τα έχετε δανείσει κάπου). Για το τέλος αφήσαμε το φλέγον ερώτημα: Τι γίνεται με την



Αυτή είναι η βασική οθόνη όσον αφορά στα τραγούδια που περιέχονται σε κάθε album...



...και αυτή η βασική οθόνη του προγράμματος.

οργάνωση των MP3; Ο μόνος τρόπος για να οργανώσετε τα MP3 σας μέσω του Music Manager είναι να χρησιμοποιήσετε την επιλογή για μη τυποποιημένες compilations, κάτι που φυσικά απορρίπτεται αν αναλογιστείτε ότι θα πρέπει να πληκτρολογήσετε τίτλους και λοιπές πληροφορίες για 150-160 τραγούδια ανά δισκάκι...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Davilex
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC 486MHz, 8MB RAM, CD-ROM drive και 25MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ.

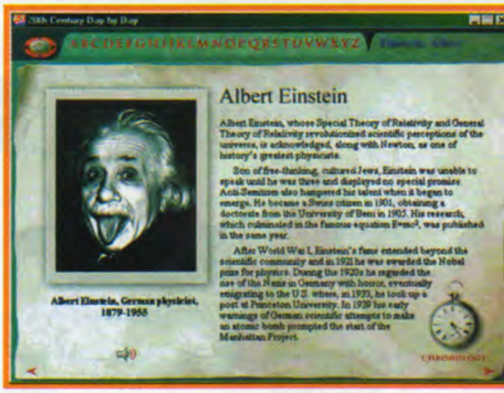
20TH CENTURY DAY BY DAY

Τα πάντα για τον αιώνα που φεύγει

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassosb@compulink.gr

Το 20th Century: Day By Day της DK ανήκει σίγουρα στους μεγαλύτερους τίτλους της χρονιάς που πέρασε. Είναι ένα χρονικό του 20ού αιώνα, με πληροφορίες για κάθε σπουδαίο γεγονός, βιογραφίες 110 από τους διασημότερους ή σημαντικότερους ανθρώπους του αιώνα και με ηχητικά, φωτογραφικά και κινηματογραφικά ντοκουμέντα που όμοιά τους δύσκολα συναντάς σε κάποιον τίτλο. Επειδή μάλιστα ο τίτλος εκδόθηκε το καλοκαίρι (άσχετα με το πότε κυκλοφόρησε στην Ελλάδα ή πότε έφτασε στο περιοδικό), παρέχεται πλήρης και καθημερινή ανανέωση του τίτλου μέσω του Internet και του κόμβου της DK, στο www.dk.com, μέχρι φυσικά και την 1η Ιανουαρίου της δεκαετίας των μηδενικών. Αυτά όσον αφορά στην πληρότητα της εγκυκλοπαίδειας. Αν εξετάσουμε όμως την αντικειμενικότητά της, υπάρχουν αρκετές αμφιβολίες. Από ποιους γράφεται η ιστορία (η επικρατέστερη απάντηση είναι φυσικά "από τους νικητές"); Αυτό το ερώτημα θα γεννηθεί στον αναγνώστη αν ρίξει μια ματιά στην καταγραφή των γεγονότων του καλοκαιριού (μέχρι τον Ιούνιο) και στους βομβαρδισμούς στη Γιουγκοσλαβία. Δεν ξέρω αν έχει κουράσει το όλο θέμα, εγώ απλά θα γράψω ότι η εγκυκλοπαίδεια αναφέρει μόνο το περίφημο "ethnic cleansing" εναντίον των Αλβανών και τις μαζικές μετακινήσεις προσφύγων προς τις γειτονικές περιοχές. Λάθη έγιναν; "Poia lathh more, emeis agapame ton Yugoslaviko lao kai theloume na ton voithisume!!!" Σκεφτείτε τώρα και τα γεγονότα που καταγράφηκαν πριν καν γεννηθείτε και θα αρχίσετε να κάνετε παράξενες σκέψεις για την ιστορία που σας προσφέρεται ως δεδομένη...

Ύστερα από αυτή τη σημαντική παρένθεση, ας ασχοληθούμε αναλυτικότερα με το περιεχόμενο του τίτλου. Αφού εγκαταστήσετε και τρέξετε το πρόγραμμα, θα μεταφερθείτε στο γραφείο σας ή καλύτερα στο ορμητήριο της γνώσης σας. Εδώ μπορείτε να αρχίζετε να σκαλίζετε τα συρτάρια, την τηλεόραση, τον πίνακα ανακοινώσεων και ό,τι άλλο βρείτε, για να οδηγηθείτε σε αντίστοιχες οθόνες: η τηλεόραση οδηγεί σε κινηματογραφικά ντοκουμέντα γεγονότων του αιώνα (διαφορετικά και τυχαία κάθε φορά), η γραφομηχανή οδηγεί σε γεγονότα που συντάραξαν τα μέσα ενημέρωσης (και όχι μόνο), στα συρτάρια θα βρείτε τις βιογραφίες 110 από τους σπουδαιότερους (κατά τους δημιουργούς του τίτλου) ανθρώπους του αιώνα κ.ά. Αν όμως σας κουράζουν όλες αυτές οι επιλεκτικές και τυχαίες εμφανίσεις γεγονότων, μπορείτε να βουτήξετε στα βάθη της ιστορίας του 20ού αιώνα και να διαβάσετε τα σημαντικότερα γεγονότα κάθε μήνα, κάθε έτους, μέσα από άρθρα που τα περιγράφουν όσο γίνεται (ή φαίνεται) αντικειμενικά (το πρόβλημα έγκειται στο αν καλύπτονται όλα τα γεγονότα και όχι στο αν καλύπτονται αντικειμενικά τα γεγονότα που έχουν επιλεχθεί - εννοείται ότι το προηγούμενο είναι απορία και όχι διατύπωση γνώμης). Α, και κάτι άλλο: Από τη βασική οθόνη μπορείτε να ρίξετε μια ματιά και στα σκάνδαλα που συγκλόνισαν τον αιώνα που πέρασε, είτε αυτά είναι ίντριγκες και δολοφονίες είτε σεξουαλικής φύσεως. Δεν γνωρίζω μόνο αν συμπεριλαμβάνεται και το ...μπαα, ποιος ασχολείται μωρέ...



Η βιογραφία του Albert Einstein. Εκτός του κειμένου, μπορείτε να ακούσετε ένα πρωτότυπο ηχητικό απόσπασμα από μία ομιλία του περί της μοναδικότητας της γλώσσας της επιστήμης (αχά! έτσι εξηγείται και η φωτογραφία).



Η ενότητα με την "Ευρώπη των Δικτατόρων". Στην οθόνη εικονίζεται ο Mussolini. Αριστερά (τρίτο από πάνω) βλέπετε το σήμα της Lazio ...εεε... της ναζιστικής Γερμανίας.



Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου οι δυνάμεις του Άξονα βομβαρδίζουν τη Γιουγκοσλαβία. Adolf Hitler: "Ο γιουγκοσλαβικός στρατός πρέπει να πληρώσει επειδή αρνήθηκε να υπογράψει τη συνθήκη με τις δυνάμεις του Άξονα." (σ.σ.: Θυμηθείτε το καλοκαίρι που μας πέρασε και δείτε αν υπάρχουν ομοιότητες.)



Τα διαστημικά επιτεύγματα του ανθρώπου. Μια εντυπωσιακή ενότητα με αρκετά βίντεο από τον διαστημικό περίπατο του Yuri Gagarin μέχρι το "μικρό βήμα για τον άνθρωπο..." του Armstrong. They are here...

ΕΤΑΙΡΙΑ: DK Interactive Learning
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 75MHz, 16 MB RAM, 4x CD-ROM drive και 30MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο
ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...GADGETS

Με τον όρο "gadget" εννοούμε διάφορες συσκευές των οποίων τα χαρακτηριστικά είναι εμπλουτισμένα σε σχέση με την πλειονότητα των προϊόντων της κατηγορίας όπου εντάσσονται. Η περίοδος των Χριστουγέννων αποτελούσε ανέκαθεν εποχή αγορών, οπότε είναι η καλύτερη στιγμή για την απόκτηση τέτοιου είδους περιφερειακών, που ξεφεύγουν από τα καθιερωμένα και αυξάνουν τη λειτουργικότητα του PC εντυπωσιάζοντας γνωστούς και φίλους.

Το multimedia πληκτρολόγιο EasyKey της BTC προσφέρει πολλές επιπλέον λειτουργίες που μπορούν να ενεργοποιηθούν με τη χρήση 19 επιπρόσθετων hot keys. Χρησιμοποιώντας τα hot keys μπορούμε να αναπαράγουμε αρχεία βίντεο ή μουσικά CDs, να αυξομειώσουμε την ένταση του ήχου, να ενεργοποιήσουμε άμεσα την επιθυμητή εφαρμογή κ.ά. Μεταξύ άλλων, το πληκτρολόγιο διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο, το οποίο ενεργοποιούμε με την πίεση ενός και μόνο πλήκτρου. Το BTC EasyKey διατίθεται από την Top Computer Systems (τηλ.: 6858689) στην τιμή των 6.500 δρχ.



Το Cordless Desktop iTouch της Logitech είναι ένα σετ ασύρματου πληκτρολογίου και mouse, που θα "συγκινήσει" ιδιαίτερα όσους μισούν τα καλώδια. Το πληκτρολόγιο περιλαμβάνει πλήθος hot keys για τον έλεγχο συγκεκριμένων λειτουργιών, ενώ διαθέτει και στηρικτικό καρπών για πιο άνετη και ξεκούραστη πληκτρολόγηση. Το mouse ενσωματώνει δύο πλήκτρα και ροδέλα (wheel), ενώ εξαιτίας της σχεδίασής του μπορεί να χρησιμοποιηθεί από δεξιόχειρες και αριστερόχειρες χρήστες. Σημειώνουμε, τέλος, ότι η αντιπρόσωπος εταιρία προσφέρει πέντε χρόνια εγγύηση. Η τιμή του Cordless Desktop iTouch βρίσκεται στις 52.500 δρχ.

Μία εταιρία όπως η Microsoft δεν θα ήταν δυνατό να μείνει έξω από το παιχνίδι του εντυπωσιασμού. Το Natural Keyboard Pro είναι ο διάδοχος του γνωστού Natural Keyboard με την περίεργη διάταξη των πλήκτρων. Το τελευταίο δημιούργημα της εταιρίας ακολουθεί πλήρως τη σχεδιαστική φιλοσοφία του προκατόχου του. Χωρίζεται δηλαδή σε τρία κεκλιμένα μέρη, τα δύο εκ των οποίων περιλαμβάνουν τα βασικά πλήκτρα, ενώ το τρίτο το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Ετσι, η τοποθέτηση των χεριών γίνεται με πιο φυσικό τρόπο για πιο ξεκούραστη εργασία, χωρίς προβλήματα κόπωσης στους καρπούς. Επιπλέον, το Natural Keyboard Pro περιλαμβάνει 8 hot keys που αφορούν στο Internet και άλλα 11 που αφορούν σε διάφορες λειτουργίες, εκ των οποίων τα δύο είναι πλήρως προγραμματιζόμενα. Επίσης, ενσωματώνει δύο USB υποδοχές για τη σύνδεση σχετικών συσκευών, όπως joystick, mouse κ.ά. Το Natural Keyboard Pro θα βρείτε με 23.500 δρχ.



Το ασύρματο πληκτρολόγιο της Ruwido διακρίνεται για το πολύ μικρό μέγεθός του, που το καθιστά εύκολο στη χρήση του ακόμα και από τον καναπέ, και την ενσωμάτωση mouse δύο πλήκτρων. Διαθέτει επιπλέον function keys που μπορούν να παραμετροποιηθούν για την εκτέλεση συνηθισμένων λειτουργιών όπως η αυξομείωση του ήχου, το άνοιγμα browser, η αναπαραγωγή μουσικών CDs κ.ά. Το Ruwido Wireless Keyboard διατίθεται στην τιμή των 23.000 δρχ.

Το Trackman Marble Wheel της Logitech είναι ένα εντυπωσιακό trackball που φιλοδοξεί να πάρει τη θέση του mouse στον επιτραπέζιο υπολογιστή σας. Το trackball μπορεί να παρομοιαστεί με ένα mouse γυρισμένο ανάποδα, όπου χειριζόμαστε την μπίλια. Το προϊόν της Logitech είναι αρκετά εντυπωσιακό και διαθέτει μία τεραστίων διαστάσεων μπίλια, προσφέροντας έτσι κορυφαία ευχρηστία. Η πολύ καλή εικόνα ολοκληρώνεται από τα δύο πλήκτρα και τη ροδέλα που υλοποιούν τις αντίστοιχες λειτουργίες ενός mouse. Οσοι λοιπόν διαθέτουν περιορισμένο χώρο στο γραφείο τους ή δεν αρέσκονται στη συνεχή κίνηση του mouse, μπορεί να βρουν τη λύση που αναζητούν στο Trackman Marble Wheel. Το προϊόν συνδέεται μέσω θύρας USB ή PS/2, συνοδεύεται από εγγύηση 5 ετών και κοστίζει 22.000 δρχ.

Το IntelliMouse Explorer της Microsoft είναι ίσως το εντυπωσιακότερο mouse όλων των εποχών. Κάνοντας χρήση της τεχνολογίας IntelliEye, προσφέρει κορυφαία ακρίβεια κίνησης σε σχεδόν οποιαδήποτε επιφάνεια. Για όσους δεν γνωρίζουν, η τεχνολογία IntelliEye είναι στην ουσία ένας οπτικός σένσορας που αντικαθιστά τη γνωστή μπίλια. Πέρα από τα πλεονεκτήματα που προαναφέραμε, η έλλειψη μπίλιας εγγυάται μεγαλύτερη διάρκεια ζωής, καθότι δεν υπάρχουν μηχανικά μέρη, τα οποία όταν σκονίζονται, προσφέρουν μειωμένη απόδοση. Το IntelliMouse Explorer περιλαμβάνει τα δύο συνήθη πλήκτρα τη ροδέλα στο επάνω μέρος του καθώς και σε δύο επιπλέον πλήκτρα στο πλαϊνό τμήμα. Κάθε πλήκτρο μπορεί να προγραμματιστεί για την υλοποίηση συγκεκριμένων λειτουργιών μέσω του κορυφαίου συνοδευτικού software. Το μεγάλο μέγεθος του mouse μπορεί να ξενίσει λίγο το χρήστη με την πρώτη επαφή, αλλά το ημιδιάφανο κάλυμμά του, που επιτρέπει τη διείσδυση του ερυθρού φωτός που παράγει ο σένσορας, προσφέρει ένα -αν μη τι άλλο- εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα. Το κορυφαίο προϊόν της Microsoft στο χώρο των mouse συνδέεται μέσω θύρας USB ή PS/2, συνοδεύεται από εγγύηση 5 ετών και κοστίζει 24.500 δρχ.

Το CyberNavigator της Primax είναι ένα εντυπωσιακό σε σχήμα mouse που περιλαμβάνει το μεγαλύτερο αριθμό πλήκτρων από κάθε ανταγωνιστικό προϊόν. Εχοντας έξι πλήκτρα στη διάθεσή σας (μαζί με τη ροδέλα) και με τη συνδρομή του κορυφαίου συνοδευτικού software Mouse-Suite 99 μπορείτε να χρησιμοποιείτε έναν μεγάλο αριθμό λειτουργιών μόνο με το mouse. Ολα τα πλήκτρα είναι πλήρως προγραμματιζόμενα, οπότε μπορείτε να βάλετε άλλη λειτουργία για μονό κλικ, άλλη για διπλό κ.ο.κ. Η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται είτε

μέσω της θύρας PS/2 είτε μέσω της σειριακής θύρας. Το CyberNavigator είναι ένα κορυφαίο σε λειτουργικότητα mouse που διατίθεται στην τιμή των 10.000 δρχ.

Το Touche είναι ένα touchpad για κατόχους επιτραπέζιων υπολογιστών. Εάν έχετε συνηθίσει να εργάζεστε σε φορητό υπολογιστή, δεν έχετε αρκετό ελεύθερο χώρο ώστε να κινείται ένα mouse ή, τέλος πάντων, έχετε τη λόξα να χρησιμοποιείτε touchpad, τότε το Touche μπορεί να αποτελέσει την εναλλακτική πρόταση. Το προϊόν συνδέεται στη θύρα PS/2, περιλαμβάνει δύο πλήκτρα και διατίθεται από την Top Computer Systems (τηλ.: 6858689).



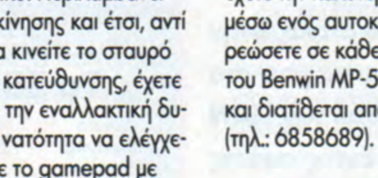
Το Cyberclick της Ruwido είναι ένα καλαίσθητο ασύρματο τηλεχειριστήριο με δυνατότητα ελέγχου πολλαπλών συσκευών. Το προϊόν είναι πλήρως προγραμματιζόμενο και, πέρα από τη χρήση του στον υπολογιστή, μπορεί να αντικαταστήσει επάξια τα τηλεχειριστήρια των περισσότερων συσκευών (εκτός ίσως από το air condition!). Για αυτό το σκοπό μαζί με το Cyberclick δίδεται ένα εγχειρίδιο με τους κωδικούς των περισσότερων τηλεοράσεων, βίντεο κ.λπ. Τη βασική έκδοση του προϊόντος (δεν έχει δυνατότητα ελέγχου ηλεκτρονικού υπολογιστή) θα βρείτε στην τιμή των 7.600 δρχ.

Το Graphire της Wacom συνδυάζει ταμπλέτα, γραφίδα και ασύρματο mouse δημιουργώντας έτσι ένα ιδιαίτερα ελκυστικό πακέτο, ειδικά για όσους έχουν τάση προς τη ζωγραφική ή το σχέδιο. Το πακέτο περιλαμβάνει την εφαρμογή ζωγραφικής Painter Classic, καθώς και την εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας MetaCreations ώστε να κάνουμε πράξη τις καλλιτεχνικές ανησυχίες μας. Επιπλέον, οι drivers παρέχουν πληθώρα ρυθμίσεων για παραμετροποίηση της γραφίδας και του mouse. Το τελευταίο περιλαμβάνει δύο πλήκτρα και μία ροδέλα, ενώ δεν διαθέτει μπίλια, οπότε βασίζει την κίνησή του στην επαφή με την ταμπλέτα. Το προϊόν επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω μιας USB θύρας και διατίθεται στην τιμή των 53.000 δρχ.



Το SideWinder Dual Strike της Microsoft είναι ένα πρωτοποριακό και καινοτόμο προϊόν που θέτει νέα δεδομένα στο χώρο των controllers. Η συσκευή διαθέτει πρωτόγνωρο και εξαιρετικά περίεργο σχήμα και σίγουρα δημιουργεί δική της σχολή. Αποτελείται από δύο τμήματα τα οποία συνδέονται με μία "μπίλια" τεραστίων διαστάσεων και απέχουν αρκετά μεταξύ τους. Με το δεξί χέρι κινούμε το δεύτερο τμήμα του controller προς όλες τις κατευθύνσεις, κάτι που στο παιχνίδι αντιστοιχεί στην κίνηση της κεφαλής του χαρακτήρα που ελέγχουμε. Στην ίδια πλευρά υπάρχουν τοποθετημένα για χειρισμό από τον αντίχειρα τέσσερα πλήκτρα συν ένα στο κάτω μέρος για τον δείκτη. Η αριστερή πλευρά του controller πραγματοποιεί την κίνηση του χαρακτήρα σε ένα παιχνίδι μέσω ενός pad που αγκαλιάζει τον αντίχειρα. Επιπλέον διατίθεται ένα πλήκτρο στο κάτω μέρος για χειρισμό από το δείκτη, καθώς και τρία πλήκτρα για χειρισμό από τον αντίχειρα. Το συνοδευτικό software προσφέρει πολλαπλές επιλογές και θα ικανοποιήσει ακόμα και τον πιο σκληροπυρηνικό. Γίνεται βέβαια αντιληπτό πως το συγκεκριμένο προϊόν προορίζεται για χρήση με ορισμένα μόνο είδη παιχνιδιών, όπως action και 1st person shooters. Το SideWinder Dual Strike χρησιμοποιεί το USB interface και κοστίζει 19.500 δρχ.





Το νέο gamepad της Microsoft, με την ονομασία SideWinder Freestyle Pro, διαθέτει ένα πολύ πρωτότυπο και μοναδικό χαρακτηριστικό. Περιλαμβάνει ενσωματωμένο ανιχνευτή κίνησης και έτσι, αντί να κινείτε το σταυρό κατεύθυνσης, έχετε την εναλλακτική δυνατότητα να ελέγχετε το gamepad με την κίνηση των χεριών σας, ελεύθερα, προς όλες τις κατευθύνσεις! Το SideWinder Freestyle Pro περιλαμβάνει, εκτός από το σταυρό κατεύθυνσης, 10 πλήκτρα καθώς και throttle. Την άριστη εικόνα του περιφερειακού συμπληρώνει το συνοδευτικό software που διαθέτει πληθώρα επιλογών. Στη συσκευασία περιλαμβάνεται επίσης το παιχνίδι Motocross Madness. Η συσκευή συνδέεται μέσω του USB interface ή του game port και κοστίζει 26.000 δρχ.





Το Conference Kit της Lifeview είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο για videoconferencing αλλά και σύλληψη κινούμενης εικόνας, εφόσον δεν έχετε εξαιρετικές απαιτήσεις. Το πακέτο αποτελείται από την κάμερα FlyCAM, την κάρτα για video capture Fly Video EZ, ένα μικρόφωνο, τα απαραίτητα καλώδια, καθώς και την εφαρμογή VideoLink Mail. Η Fly Video EZ περιλαμβάνει εισόδους AV και SVHS για σύνδεση εξωτερικών συσκευών, ενώ διαθέτει δυνατότητα capture με μέγιστη ανάλυση 640x480pixels. Το Conference Kit διαθέτει συνολικά άριστη απόδοση αναλογικά με το κόστος του που εντοπίζεται στις 41.000 δρχ.

Η Philips PCA645VC είναι μία κάμερα υψηλών επιδόσεων και σύγχρονης αισθητικής σχεδίασης. Πέρα από τα συνηθισμένα χαρακτηριστικά, το νέο αυτό προϊόν περιλαμβάνει ενσωματωμένο μικρόφωνο, ενώ χρησιμοποιεί το USB interface. Το συνοδευτικό software επίσης είναι αρκετά πλήρες. Η τιμή της PCA645VC εντοπίζεται στις 23.000 δρχ.

Το μοντέλο MP-5GX της Benwin είναι ένα μικρόφωνο υψηλών επιδόσεων που διαθέτει πολύ περιορισμένες διαστάσεις. Ενσωματώνει ένα κλιπ, με τη χρήση του οποίου μπορείτε να εργάζεστε με τα χέρια ελεύθερα και ταυτόχρονα να έχετε την καλύτερη δυνατή απόδοση. Επιπλέον, μέσω ενός αυτοκόλλητου μπορείτε να το στερεώσετε σε κάθε είδους επιφάνεια. Το κόστος του Benwin MP-5GX βρίσκεται στις 1.180 δρχ. και διατίθεται από την Top Computer Systems (τηλ.: 6858689).

Το Storm είναι ένα cooler ειδικά για όσους το "overclocking" του επεξεργαστή έχει γίνει φιλοσοφία. Τοποθετείται σε ένα bay 5 1/4", παίρνει ρεύμα από το τροφοδοτικό του case και ανακυκλώνει τον αέρα αφού πρώτα τον ψύξει, χωρίς να παράγει ακουστικό θόρυβο. Η τιμή του Storm ανέρχεται σε 17.000 δρχ. και θα το βρείτε στην Checkmate International (τηλ.: 7470520).

PC

USER POWER

ΟΔΥΣΣΕΙΑ... ISDN!

Μια μικρή Οδύσσεια πέρασε ο φίλος μας Μανώλης, το e-mail του οποίου δημοσιεύουμε αυτό το δεκαπενθήμερο από τη στήλη, στην προσπάθειά του να μπει στο θαυμαστό κόσμο των ISDN συνδέσεων. Εκτός από τις περιπέτειες του φίλου μας, έχουμε νεότερα για το θέμα με τα modems της Crypto, στα οποία αναφερθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Καθώς τον τελευταίο καιρό οι συνδέσεις ISDN έχουν γίνει προσιτές για τους περισσότερους χρήστες του Internet, η δημοτικότητά τους ολοένα αυξάνεται. Οπως φαίνεται, όμως, η αντίστοιχη υποδομή δεν έχει φτάσει ακόμα στα επίπεδα που θα περίμενε κάποιος. Ας δούμε τι γράφει σχετικά ο φίλος μας.

"Αγαπητό 'PC Master',

Είμαι ένας 18χρονος μαθητής από τη Θεσσαλονίκη. Η ιστορία αυτή μπορεί να σου φανεί απίστευτη, κι όμως είναι πέρα για πέρα αληθινή...

Στις 14 Αυγούστου 1999 πήρα τη μεγάλη απόφαση (μαύρη ώρα...) να αναβαθμίσω την αναλογική μου σύνδεση στο Internet σε ISDN με OTEnet σύνδεση...

Ομως, πού να ήξερα τι με περίμενε... Πήγα σε ένα υποκατάστημα του ΟΤΕ (στην Παπάφη) για να κάνω την αίτησή μου. Ο υπάλληλος μου είπε ότι, επειδή υπάρχει μεγάλη ζήτηση, το ΠΟΛΥ σε έναν μήνα θα έρθει ο τεχνικός για να εγκαταστήσει το NetMOD της Intracom, το ειδικό modem για ISDN συνδέσεις, αλλά, επειδή δεν ήξερε τίποτε άλλο εκτός από αυτό, θα έπρεπε (ΑΚΟΥΣΟΝ, ΑΚΟΥΣΟΝ) να έκανα μια προετοιμασία από μόνος μου!!! Ευτυχώς, διαθέτω κάποιες μικρές γνώσεις ηλεκτρονικής-ηλεκτρολογίας και κατάλαβα αμέσως τι μου είπε. Τέλος πάντων... Επειδή εκείνη την περίοδο έδινα εξετάσεις -ναι, είμαι κι εγώ άλλο ένα θύμα του νέου εξεταστικού συστήματος (ΤΙΠΟΤΑ, ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΜΑΣ ΣΤΑΜΑΤΑ, MILLENNIUM ΘΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ - άσχετο)-, δεν πρόσεξα ότι οι μέρες περνούσαν και ότι δεν είχα πολύ χρόνο να ασχοληθώ με το θέμα. Φτάνει η 20ή Σεπτεμβρίου και βλέπω ότι δεν γίνεται τίποτε. Περίμενα να μου τηλεφωνήσουν -υποτίθεται- για να με ενημερώσουν για την ακριβή ημέρα. ***Τελικά, πήρα την πρωτοβουλία να πάω ξανά στον ΟΤΕ, για να δω τι γίνεται. Τι μου είπαν; Οτι ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΑΛΛΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ και ότι θα έρθουν μετά το 2000!*** *Οπως καταλαβαίνετε, μου έπεσαν τ' αυτιά! Γύρισα σπίτι λυπημένος και προσπάθησα να ξεχάσω το γεγονός...*

Πέμπτη, 25 Νοεμβρίου 1999... Ντριιιν! Το τηλέφωνο! "Οι συσκευές τελικά ήρθαν νωρίτερα από ό,τι περιμέναμε... Το μεσημέρι θα περάσει ο τεχνικός να κάνει την εγκατάσταση" μου είπε μια τρεμάμενη φωνή (καλά, πολύ Φώσκολος έπεσε, ρε παιδιά). Ολα πήγαν κατ' ευχήν. Αμέσως έκανα τις απαραίτητες συνδέσεις και άνοιξα το PC μου... Στην προσπάθειά μου να εγκαταστήσω το NetMod συνειδητοποίησα ότι λείπουν οι drivers! Αρχισα να τραβάω τα μαλλιά που δεν έχω. Πήρα τηλέφωνο στην Intracom και μου είπαν ότι οι drivers δεν παρέχονται μαζί με το modem! Τελικά, ευτυχώς, τα είχε ένας συνάδελφος του πατέρα μου στη δουλειά και έτσι τα πήρα εγκαίρως. Επειτα από μερικά αναπόφευκτα προβλήματα με την τεχνολογία plug'n'pray και τα bugs των Windows 98, κατάφερα να περάσω τους drivers. Τώρα αρχίζει η πλάκα! Αφού έκανα όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις, όταν προσπάθησα να συνδεθώ, συνεχώς έπαιρνα ως απάντηση: "Ο υπολογιστής δεν λαμβάνει απάντηση από το modem (κ.λπ.)". Στην αρχή δεν υποπτεύθηκα τίποτα, πάρα μόνον ότι το NetMod δεν λειτουργούσε σωστά. Ομως, την επομένη έμαθα από τον θείο μου ότι το NetMod δεν δουλεύει παρά μόνο όταν και στην άλλη άκρη υπάρχει ISDN modem. Αμέσως κατάλαβα ότι το πρόβλημα είναι στον αριθμό που καλώ και σκέφτηκα ότι λογικό είναι να είναι διαφορετικός ο αριθμός του ISDN server. Ετσι, για άλλη μία φορά τράβηξα το δρόμο για

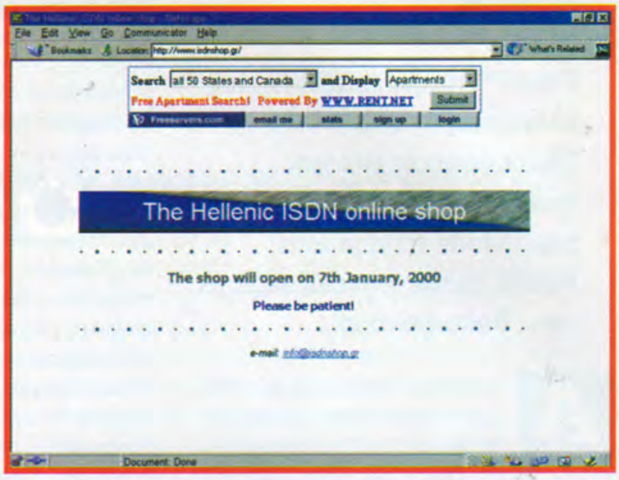


τον ΟΤΕ... Μόλις έφτασα έκανα την εξής ερώτηση: "Ξέρετε, πρόσφατα έκανα εγκατάσταση του ISDN modem, αλλά δεν μπορώ να συνδεθώ, γιατί μάλλον ο αριθμός τηλεφώνου που καλώ είναι λανθασμένος. Μπορείτε να μου δώσετε τον αριθμό τηλεφώνου για τον ISDN server;" Πρώτη απάντηση: "Δεν ξέρω, θα πάτε στον τάδε κύριο", δεύτερη, τρίτη έως δέκατη απάντηση το ίδιο... Τελικά, βρήκα ένα άτομο που φαίνεται ότι κάτι ήξερε... Αλλά δεν... **Του ζητούσα το τηλέφωνο και αυτός μου απαντούσε: "Ο κωδικός σας δεν άλλαξε". "Μα δεν ζητάω τον κωδικό, βρε χριστιανέ μου, το τηλέφωνο του server ζητάω." "Αφού σας είπα: Ο κωδικός σας είναι ο ίδιος"...** Ύστερα από 20-25' βαρέθηκα να του λέω και να μου λέει τα ίδια και έφυγα εκνευρισμένος. Την επομένη τυχαία συνάντησα έναν φίλο μου που είχα καιρό να δω (πρωτοετής φοιτητής) και του είπα την ιστορία μου. Κατάλαβε τι ήθελα, προτού του το πω, και ευτυχώς ήξερε το τηλέφωνο... (096545555 για όποιον ταλαιπωρημένο το ψάχνει). Λοιπόν, πήγα σπίτι μες τη χαρά, έβαλα το καινούριο τηλέφωνο και με έκπληξη διαπίστωσα ότι ο κωδικός μου δεν ίσχυε! Αμέσως συνδέθηκα με το αναλογικό modem και με ανακούφιση είδα ότι η διαδικασία έγινε κανονικά... Τρεις μέρες προσπαθώ να πιάσω γραμμή στο Hellas Help Desk (είναι οι μόνοι που ξέρουν κάτι) και, τελικά, το Σάββατο το πρωί το καταφέρνω. Τους λέω το πρόβλημά μου και μου λένε ότι δεν έχω κάνει σύνδεση για ISDN(???). Πηγαίνω στον ΟΤΕ και ρωτώ: "Γιατί δεν μου είπατε ότι πρέπει να κάνω καινούρια σύνδεση;". "Δεν το ξέραμε", μου λένε... Τέλος πάντων. Κάνω μια 3μηνη σύνδεση στα 128Kbps αντί 85.000 δρχ. (ενώ στα 64Kbps είναι τα μισά λεφτά). Μετά 3-4 μέρες ενεργοποιείται η σύνδεσή μου και μπαίνω επιτέλους στο Internet. Όμως, τι να δω; Η σύνδεση έγινε στα 4.000bps! Λέω μήπως είναι τυχαίο, αλλά και τις άλλες δύο φορές συνδέθηκε στην ίδια ταχύτητα. Οπότε ξαναπηγαίνω στον ΟΤΕ να κάνω παράπονα για το "λάθος" (αν και το μόνο λάθος ήταν η απόφασή μου να βάλω ISDN). Ξέρετε τι μου είπαν; Ότι πρέπει να κάνω μια ρύθμιση την οποία δεν ήξεραν. Επιπλέον, μου είπαν να πάρω τηλέφωνο στο Hellas Help Desk. "Και γιατί δεν μου το είπατε πιο πριν αυτό;" τους ρώτησα. "Μα δεν μας ρωτήσατε" (??!?%&*$#) μου απάντησαν! Ύστερα από όλα αυτά παίρνω τηλέφωνο στο Hellas Help Desk, και τι μου λένε; Μια απλή AT command (ATKas0b0, επίσης για όποιον ταλαιπωρημένο την ψάχνει). Αμέσως τη δοκιμάζω αλλά πάλι τα ίδια. Η σύνδεση στα 64Kbps. Ξαναπαίρνω τηλέφωνο να ρωτήσω τι έγινε και μου λένε ότι η σύνδεση γίνεται 128Kbps μόνο όταν χρειάζεται, όταν δηλαδή κάνω download από κάποιον server που μπορεί να σηκώσει 128Kbps... Τζάμπα, δηλαδή, η 128Kbps σύνδεση. Εν τω μεταξύ παρατήρησα ότι χρειαζόμουν τουλάχιστον 15-20 προσπάθειες για να συνδεθώ, και μερικές φορές δεν έμπαινα και καθόλου. Αυτό είναι ένα πρόβλημα που κανείς δεν μου έλυσε μέχρι σήμερα. Το μόνο που κέρδισα από αυτήν την ιστορία ήταν ένας εκτυπωτής Lexmark Z11 μαζί με την 3μηνη σύνδεσή μου, ο οποίος εκτυπωτής όμως μου βγήκε ξινός: Ήθελε ειδικό καλώδιο για τη σύνδεσή του με το PC, το οποίο δεν έβρισκα πουθενά και πήρα τηλέφωνο στην αντιπροσωπία στην Αθήνα, όπου μου είπαν ότι δεν χρειάζομαι τέτοιου είδους καλώδιο αλλά ένα απλό παράλληλης σύνδεσης. "Βρε παιδιά, έχω τέτοιο, αλλά δεν ταιριάζει...". Τίποτα αυτοί, το χαβά τους... Το δεύτερο κακό του printer είναι ότι έχει μία υποδοχή μελάνης και πρέπει να εκτυπώνεις ξεχωριστά τα μαύρα και ξεχωριστά τα έγχρωμα!

Το μόνο που με ανησυχεί τώρα είναι το αν θα μπορέσω να συνδεθώ τελικά, για να σας στείλω την περιπέτειά μου με e-mail...

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Μανώλης"

"Θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι η Crypto βρήκε λύση στο πρόβλημα, στο οποίο ανέφερα ότι το modem Crypto 56 PLUS δεν δουλεύει με γραμμές ISDN, αφού προηγουμένως είχα δημοσιεύσει το πρόβλημά μου όπου και όπως μπορούσα και είχα κάνει και καταγγελία στο Υπουργείο Ανάπτυξης."



Ας περάσουμε όμως στη συνέχεια να δούμε τα νεότερα για τα modems της Crypto, που μας απασχόλησαν στο τεύχος Δεκεμβρίου. Ο αναγνώστης μας Ευάγγελος Τσίρκας, ο οποίος μας είχε και τότε ενημερώσει σχετικά, γράφει:

"Θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι η Crypto βρήκε λύση στο πρόβλημα, στο οποίο ανέφερα ότι το modem (Crypto 56 PLUS) δεν δουλεύει με γραμμές ISDN, αφού προηγουμένως είχα δημοσιεύσει το πρόβλημά μου όπου και όπως μπορούσα και είχα κάνει και καταγγελία στο Υπουργείο Ανάπτυξης (Γενική Γραμματεία Καταναλωτή). **Ευχαριστώ το 'PC Master' που μου έδωσε τη δυνατότητα να δημοσιευτεί το πρόβλημά μου και τον κ. Δ. Κουιμιντζή που βοήθησε πολύ πιστεύω (ο οποίος έχει και μια αξιόλογη σελίδα για το ISDN, http://isdn.iwarp.com).** Με τον κίνδυνο να πάρει μεγάλες διαστάσεις το θέμα, η Crypto βρήκε τη λύση αμέσως.

Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε το μήνυμα αυτό, ώστε όσοι έχουν το ίδιο πρόβλημα να μάθουν ότι πλέον μπορούν να ζητήσουν από την εταιρία να επιδιορθώσει το modem και να μην αδικηθεί η Crypto. Τέλος, θα ήθελα να συμπληρώσω ότι έπειτα από αυτή την ταλαιπωρία, μέχρι να βρεθεί η λύση και να μου επιδιορθώσουν το modem, θα εμπιστευτώ modem άλλων εταιριών στο μέλλον.

Ευχαριστώ πολύ,
Τσίρκας Ευάγγελος"

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για περισσότερα, και έτσι κάπου εδώ θα πρέπει να σας αφήσουμε. Ευτυχισμένο millennium σε όλους και ραντεβού σε 15 μέρες!

ΠΟΙΟΣ ΚΟΡΟΪΔΕΥΕΙ ΠΟΙΟΝ

Για τα "στραβά κι αστεία" της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής έχουμε γράψει κείμενα που θα μπορούσαν να γεμίσουν βιβλίο. Αισίως συνεχίζουμε με τον... δεύτερο τόμο!

Αναρωτιέμαι μερικές φορές αν θα είχε νόημα να συγκεντρώσω όλα τα "Μεταξύ μας" που έχουν γραφτεί ποτέ σε ένα βιβλίο! Αν μη τι άλλο θα είχε πλάκα. Ωστόσο, μετά συνειδητοποιώ ότι τα περισσότερα από τα κείμενα που γράφονται εδώ είναι τόσο άρρηκτα δεμένα με αυτό που λέμε "επικαιρότητα", οπότε μάλλον θα ήταν χωρίς νόημα μια τέτοια κίνηση. Κι όμως, προσωπικά πολύ διασκεδάζω με την ανάγνωση του "Μεταξύ μας" του τεύχους 65, για παράδειγμα. Μου φέρνει αναμνήσεις. Ας αφήσουμε, όμως, τα προσωπικά μου προβλήματα και ας εστιάσουμε στα προβλήματα της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής και των γλαφυρών της καταστάσεων.

"Για τη στήλη 'Μεταξύ μας'
Χαιρετώ όλους τους συντελεστές του αγαπητού περιοδικού.

Σας γράφω με σκοπό να καταγγείλω ορισμένα πράγματα που πιστεύω ότι χρήζουν προσοχής και συζήτησης, και ίσως και αποδοκιμασίας. Αυτή η Silicon Valley της Αθήνας έχει γεμίσει αετονύχηδες και κερδοσκόπους πλέον. Οποιος την επισκέπτεται για αγορές πρέπει να προσέχει τα πάντα, αφού μπορεί να 'στη φέρουν' ακόμα και οι 'γνωστοί'. Παίρνοντας προσφορές για φίλους πριν από λίγο καιρό αντιμετώπισα δύο περιστατικά:
1) Σε πολύ γνωστό μαγαζί της οδού ζήτησα μία σύνθεση που να περιέχει αντί για Intel Pentium III, AMD (δεν έχει σημασία ποιο μοντέλο). Η απάντηση από την πωλήτρια ήταν ότι η επιχείρηση δεν συνεργάζεται με τη συγκεκριμένη εταιρία, αφού όταν της φέρνουν οι πελάτες ελαττωματικούς επεξεργαστές το εργοστάσιο δεν τους καλύπτει. Και ρωτώ: 'Υπάρχει περίπτωση να ισχύει κάτι τέτοιο;' Δηλαδή η μόνη 'σοβαρή και αξιόπιστη εταιρία' είναι η Intel; Αν τα ίδια τα μαγαζιά 'σνομπάρουν την AMD', τότε είναι δυνατόν να μην πάει για λουκέτο κάποια στιγμή όπως η Cyrix (από ό,τι άκουσα έχει κλείσει);
2) Το σύστημα που τελικά ζητούσα από τα μαγαζιά να εκτιμήσουν είχε Pentium III 500MHz, 64MB RAM, DVD, VIPER 770. Κάποιοι πωλητές μού είπαν ότι με αυτό το σύστημα δεν χρειάζεται επιπλέον κάρτα αποκωδικοποιήσης για το DVD (έτσι ήξερα κι εγώ), όμως βρέθηκε και κάποιος που μου είπε ότι πρέπει να πάρω τέτοια κάρτα, γιατί αλλιώς δεν θα γινόταν τίποτα. Μάλιστα μου είπε πως, αν ήθελα να εξοικονομήσω χρήματα, ήταν καλύτερα να βγάλω τη VIPER 770 και να βάλω την κάρτα αποκωδικοποίησης και μια άλλη ψωροκάρτα γραφικών με 12MB, με έναν άγνωστο ψωροεπεξεργαστή επάνω, χωρίς έτσι να χάσω σε ισχύ. Με λίγα λόγια, τι RIVA TNT2 τι 'μαιμουδέξ, τρέχα γυρευέξ και κλάψε τα λεφτά σου'. Καλά, αφού δεν ξέρεις, τι μιλάς, ήθελα να ξέρω; Διάβασε και κανένα περιοδικό να ξεστραβωθείς, μήπως και μάθεις τι σημαίνει κάρτα γραφικών!!!

ΥΓ. 1: Σε μια εκπομπή σε ένα κανάλι άκουσα για κατηγοριοποίηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ούτε λόγος για RPG (πάει στο καλό), αλλά ούτε λόγος για adventure. Αίσχος!!! Τσουρινάκη τα βλέπεις; Τι λες;

ΥΓ. 2: Πρόσφατα είδα πωλητή να βγάζει σύστημα σε επιχειρηματία 650.000 δρχ. Υπολογιστής που, από ό,τι μου είπε ο πελάτης, ήταν για εκτυπώσεις κειμένων και κάτι άλλες λογιστικές δουλειές, οι οποίες γίνονται άνετα με λιγότερα. Είχε όμως και Voodoo 3500, σε παρακαλώ! Α ρε INTEL, τι μας κάνεις!!! Και συ, Βασιλάκη Πόρτες, μην κρύβεσαι, φταις και συ!

Φιλικά,
Β.Ρ. φοιτητής Ηλεκτρολόγος Μηχανικός ΕΜΠ"

Δυστυχώς, δυστυχώς λέγω, η αδυναμία πολλών πωλητών να αντεπεξέλθουν στις ανάγκες των χρηστών ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι ένα ζήτημα γνωστό από τότε που η Κωνσταντινούπολη έπεσε στα χέρια των Τούρκων (ο Κωνσταντίνος ο Παλαιολόγος έψαχνε μου φαίνεται κάποιον υπολογιστή με Z80 για να χαράσσει στρατηγικές μάχης...). Δεν μπορείς όμως να τους κατηγορήσεις "ελαφρά τη καρδία", καθώς οι περισσότεροι χρήστες σήμερα είναι πιο "μπασμένοι" από πολλούς τεχνικούς υπολογιστών, πόσο μάλλον από πωλητές. Πού να ξέρουν οι άμοιροι με τι "τσακάλια" έχουν μπλέξει!
Οσον αφορά στην AMD, μου κάνει μεγάλη εντύπωση αυτό που αναφέρεις. Νομίζω ότι κάτι τέτοιο δεν θα συνέφερε την ίδια την εταιρία, ενώ αμφιβάλλω αν ακολουθεί τέτοια τακτική. Μέχρι σήμερα, πάντως, δεν έχει ακουστεί τίποτα παρόμοιο. Βέβαια, ίσως να ισχύει και η άλλη περίπτωση: Υπάρχουν ορισμένες εταιρίες (όχι κατ' ανάγκην ελληνικές) οι οποίες τυπώνουν επάνω στον επεξεργαστή ένα νούμερο MHz υψηλότερο από αυτό με το οποίο είναι φτιαγμένος να δουλεύει. Επειδή οι επεξεργαστές της AMD είναι "ξεκλείδωτοι", μπορούν να "πουσαριστούν", να δεχθούν overclocking, σε υψηλότερες ταχύτητες. Εταιρίες λοιπόν με τον κατάλληλο εξοπλισμό μπορεί να αγοράσουν μαζικά K6 σε χαμηλή συχνότητα (είναι φθηνότεροι), να τυπώσουν επάνω του ένα υψηλότερο νούμερο συχνότητας και να πουλήσουν τον επεξεργαστή ήδη "πουσαρισμένο". Αυτούς τους επεξεργαστές είναι πιθανόν να μην τους υποστηρίζει η AMD (και εγώ στη θέση της το ίδιο θα 'κανα).
Και για να διαλευκάνουμε το θέμα που αφορά στη Viper γράφω τα εξής: Μπορεί να βλέπεις DVD και χωρίς κάρτα αποκωδικοποιητή, με τη διαφορά ότι τη δουλειά της αποκωδικοποίησης αναλαμβάνει ο επεξεργαστής σου. Γι' αυτό και χρειάζεσαι δυνατό μηχάνημα. Με τον Pentium III στα 500MHz που αναφέρεις αμφιβάλλω αν έχεις την παραμικρή καθυστέρηση στην αναπαραγωγή του DVD.

...Ή ΜΗΠΩΣ ΔΕΝ ΤΟ ΠΑΡΑΚΑΝΑΜΕ;

Δεν χρειάζεται ιδιαίτερη φιλοσοφία για να καταλάβει κάποιος ότι το παρόν κείμενο αποτελεί μέρος της επικής τριλογίας "Μας ελέγχουν, τελικά, ή όχι;" που ξεκίνησε στο τεύχος Νοεμβρίου.

Απ' ό,τι καταλαβαίνω, η υπόθεση αυτή τείνει να εξελιχθεί σε αντιπαράθεση Windows-άδων και Linux-άδων, κάτι που είναι πολύ καλό βέβαια, καθώς θα μας δοθεί η ευκαιρία να ακούσουμε τις απόψεις τόσο των μεν όσο και των δε. Δεν θα σχολιάσω την επιστολή που ακολουθεί. Περιμένω από εσάς να το κάνετε!

"Αγαπητό 'PC Master',
Γράφω αυτό το γράμμα για να απαντήσω

στην επιστολή του κυρίου Γεωργίου Σχίζα, που δημοσιεύτηκε στο τελευταίο τεύχος της χιλιετίας, αφού το ζήτησε και ο ίδιος. Συμφωνώ κι εγώ σε μερικά θέματα που έθιξε (δεν είμαι τελείως ξεροκέφαλος), αλλά όχι σε όλα!
Πρώτα απ' όλα, θα συμφωνήσω με τα περί Windows Update. Οντως, τα πράγματα δεν είναι τόσο τραγικά όσο τα περιγράφει ο κύριος Λάμπρος. Σε κάποια προσπάθεια της Microsoft να κάνει το αθώο Update πιο προσιτό στον χρήστη, μεταφέροντάς τον κατευθείαν στη σελίδα με τη γλώσσα που είχε επιλέξει ως default (οπότε και λογικά η μητρική του), ξεσηκώνει τη φαντασία του και, εάν δεν ψάξει τα πραγματικά αίτια, τότε θα κατανοήσει διαφορετικά, όπως βλέπουμε και από την επιστολή του.
Οσον αφορά το Linux τώρα, πιστεύω ότι ναι μεν είναι σε νηπιακό στάδιο, αλλά αυτό δεν θα έπρεπε να σταθεί εμπόδιο στον ανταγωνισμό αυτών των δύο! Για αρχή λοιπόν, να πούμε ότι και τα δύο λειτουργικά είναι σταθερά και ασφαλή, αλλά η ασφάλεια (δική μου γνώμη πάντα) και η σταθερότητα στο Linux είναι μεγαλύτερη από ό,τι των Windows NT (σειρά μου τώρα να φορέσω το κράνος, αλλά ας πάρω και μία πανοπλία καλού κακού...). Η θεωρία μου είναι ότι τα NT μπορεί να έχουν υψηλή ασφάλεια, αλλά δεν είναι σχεδόν καθόλου προσαρμόσιμα ως προς τις ανάγκες του χρήστη. Ετσι, η Microsoft θα είναι αναγκασμένη να βγάζει συνέχεια updates για να καλύψει τυχόν κενά (holes) στο security. Από την άλλη όμως, κάθε χρήστης Linux έχει τη δυνατότητα να επεμβαίνει στο ίδιο το λειτουργικό και να επουλώνει τις τυχόν τρύπες στο σύστημα! Το έχω δει, πιστέψτε με.
Η εγκατάσταση του Linux, τώρα, έχει αλλάξει ριζικά. Τα τελευταία πακέτα διανομών έχουν εντοπίσει τη δυσκολία αυτή και προσπαθούν με κάθε τρόπο να την κάνουν όσο πιο απλή γίνεται (βλ. Open Linux). Με μερικά κλικ του ποντικιού έχεις μέσα σε λίγα λεπτά μία έκδοση του Linux, απλά και γρήγορα. Τώρα όσον αφορά το κόστος του Linux, όχι μόνο η τιμή αγοράς είναι μηδαμινή αλλά και το κόστος συντήρησης μηχανημάτων με εγκατεστημένο το Linux. Αυτό γιατί τα πακέτα διανομών και γενικά το λειτουργικό μαζί με όλα τα προγράμματα που είναι διαθέσιμα γι' αυτό μπορούν να κατέβουν από το Internet δωρεάν μαζί με τον πηγαίο κώδικά τους. Ποιος δεν θα ήθελε να δουλεύει με πρόγραμμα αρκετών δεκάδων χιλιάδων δραχμών, όπως το Corel WordPerfect, και μάλιστα δωρεάν, χωρίς να χρειαστεί να παρανομήσει;
Βλέποντας αυτά τώρα, φίλε Γιώργο, μάλλον θα συμφωνήσεις μαζί μου γιατί το Linux θα έπρεπε να θεωρείται ένα από τα κορυφαία λειτουργικά του αιώνα που περνάει. Η φιλικότητα προς τον χρήστη σε σχέση μ' αυτή των Windows, όμως, προδίδουν αυτό το θαυμάσιο λειτουργικό. Στο άμεσο μέλλον ίσως...

Φιλικά,
Θοδωρής Μπάρλας (Rayman)

P.S.: Το Linux δεν έχει το ίδιο γραφικό περιβάλλον. Το γραφικό περιβάλλον του Linux οφείλεται στο πρόγραμμα X-Windows και δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αυτό των Windows..."

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

ΤΟ ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ ΑΝΑΘΕΜΑ

Αχ! Ολα είναι βάσει σχεδίου, όλα! Μην τυχόν και χαρεί ο δύσμοιρος καταναλωτής...

Ολοι χαρήκαμε πριν από μερικά χρόνια όταν οι τιμές των εκτυπωτών inkjet έπεσαν τόσο πολύ ώστε μπορούσε να τους προμηθευτεί ο οποιοσδήποτε home user με υποτυπώδεις οικονομίες. Ετσι, φτάσαμε στο 1999, έτος κατά το οποίο με 50.000 δρχ. πάνω κάτω μπορείς να τυπώνεις έγχρωμες φωτογραφίες, κείμενα και σκίτσα στο σπίτι σου. Τέτοια μεγαλεία πού να τα φανταστούμε μερικά χρόνια πριν, με τον dotmatrix να χαλάει τον κόσμο από τη φασαρία μόνο και μόνο για να τυπώσει πέντε αράδες κείμενο και αυτό όχι πολύ καλά. Προσωπικά, βέβαια, ενοχλήθηκα από το γεγονός ότι οι περισσότεροι inkjet δέχονται μόνο σελίδες A4 (τις απλές σελίδες του φωτοτυπικού) και όχι συνεχές χαρτί (όπως αυτό των dotmatrix) αλλά αυτό είναι λεπτομέρεια. Τα πλεονεκτήματα είναι απείρως περισσότερα από αυτό το μικρό μειονέκτημα. Anyway...
Το πρώτο κρούσμα εμφανίστηκε σε έναν φίλο. Κάποια στιγμή ο αγαπημένος του και στιλάτος inkjet "μουλάρωσε" και σταμάτησε να τυπώνει γενικώς. Βρε τι πασατέμπο τον τάισε, τι καροτάκι του 'ταξε, τίποτα. Σιγήν ιχθύος ο εκτυπωτής. Αποφασίζει λοιπόν κι αυτός να πάει στο service της αντιπροσώπου εταιρίας μπας και γιατρέψουν τον στιλάτο του. Επειτα από λίγο καιρό παίρνει τηλέφωνο στο service για να δει πώς πάει το πράγμα, πώς είναι η υγεία του εκτυπωτή του. "Ασχημα τα νέα", του λέει ο τεχνικός, "δεν βλέπω να το βγάζει το βράδυ, εκτός κι αν του κάνουμε εγχείρηση ανοιχτής μελανοκεφαλής, η οποία στοιχίζει μόλις 45.000 δρχ." Τα πήρε ολίγον στο κρανίο ο φίλος μου, καθώς για ολόκληρο τον εκτυπωτή είχε δώσει 60.000 δρχ. και του φαινόταν κάπως υπερβολικό το ποσό της επισκευής. Εριξε λοιπόν δυο φάσκελα στον αγαπημένο του και πήγε να βρει άλλη αγάπη. Πήγε και πήρε ολοκαίνουριο εκτυπωτή δίνοντας ελάχιστα χρήματα επιπλέον (των 45.000 δρχ.). Καλά δεν έκανε;
Θα μου πείτε ότι αυτά συμβαίνουν και ότι μπορεί η ζημιά να ήταν τόσο μεγάλη που να μην έπαιρνε "γιατρειά" ο εκτυπωτής. Καμία αντίρρηση. Αν ήταν μεμονωμένη η περίπτωση δεν θα την ανέφερα καν. Ελα όμως που επαναλήφθηκε πολλάκις (και, περιέργως, με την ίδια μάρκα εκτυπωτή). Δύο από τους inkjet της εταιρίας "τα 'φτυσαν" και η απάντηση από το service ήταν ότι δεν γίνεται τίποτα (πήραμε καινούριους εκτυπωτές). Προσφάτως χάλασε και ο inkjet που ένας συνάδελφος είχε στο σπίτι και όταν τον πήγε στο service τού ζήτησαν ένα παρόμοιο με του προηγούμενου φίλου ποσό για να τον... αναστήσουν. Τα φασκέλωσε κι αυτός και πήρε έναν ολοκαίνουριο εκτυπωτή με 55.000 δρχ.
Δεν μπορεί να είναι συμπτώσεις όλα αυτά. Δεν μπορεί όλοι αυτοί οι εκτυπωτές να είχαν τόσο σοβαρή βλάβη, ώστε να συμφέρει να αγοράσεις καινούριο εκτυπωτή από το να επισκευάσεις τον παλιό. Δεν μπορεί ένα ανταλλακτικό να στοιχίζει π.χ. 3.000 δρχ. όταν αγοράζεις τον εκτυπωτή και 30.000 δρχ. όταν χρειάζεται να τον επισκευάσεις. Αυτά είναι ανήκουστα! Φανταστείτε να ίσχυε το ίδιο για τους υπολογιστές...

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

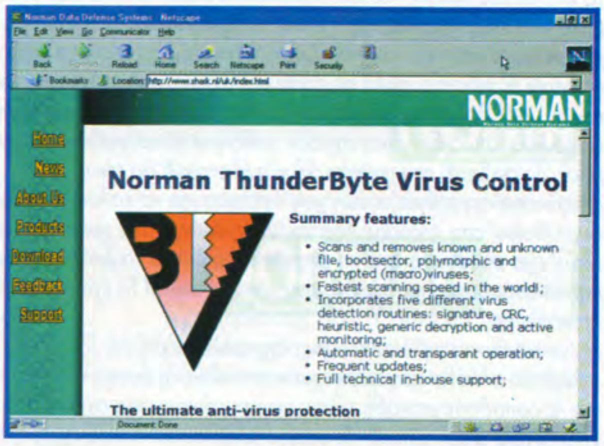
COMPUTER VIRUSES
Νέο έτος - Νέοι ιοί

Αν επιβιώσατε από το "πρόβλημα του 2000", αν καταφέρατε να βγείτε σώοι και αβλαβείς παρά την κατανάλωση μελομακάρονων, κουραμπιέδων και άλλων τινών, αν, τέλος, το νέο έτος σάς βρήκε καλύτερα από το προηγούμενο, τότε μάλλον διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Καταθέτω κι εγώ, λοιπόν, τις ευχές μου για το νέο έτος: να είναι πιο ευτυχισμένο και πιο ειρηνικό από το προηγούμενο.

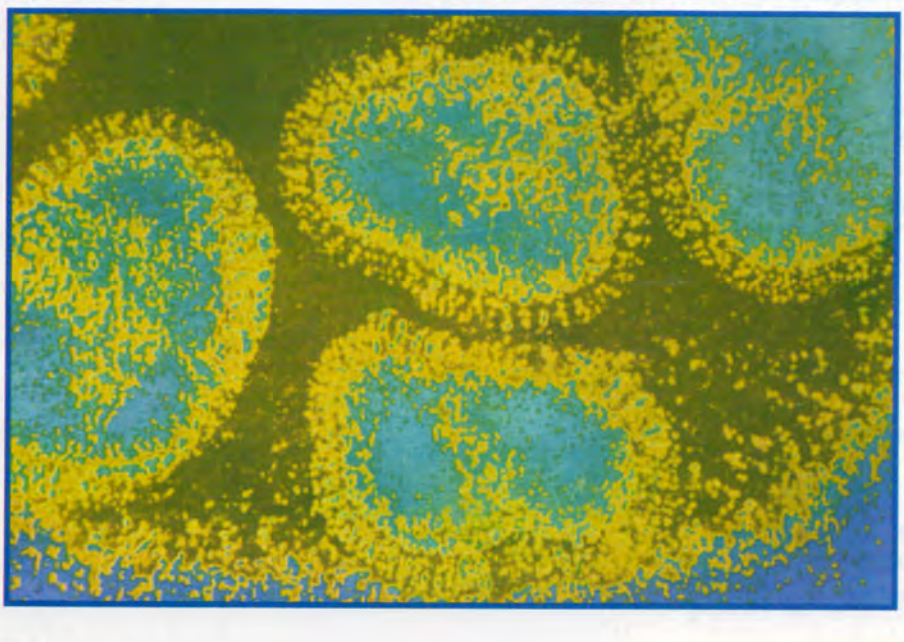
Το νέο έτος είναι βέβαιο ότι δεν θα αποτελέσει εξαίρεση, και τα διάφορα προβλήματα που βασανίζουν τους υπολογιστές θα παραμείνουν στην ημερήσια διάταξη. Ακόμη και αν το Y2K ξεπεράστηκε με σχετική επιτυχία (σ.σ.: Οι γραμμές αυτές -λόγω γιορτών- γράφονται στις 8 Δεκεμβρίου, οπότε δεν γνωρίζω ακόμη τι απέγινε με το πρόβλημα. Αν έχει καταστραφεί ο γνωστός κόσμος, ελπίζω να μην έχει καταστραφεί και το "PC Master", ώστε να μπορείτε να διαβάσετε αυτό το άρθρο), η παλαιόθεν γνωστή μάστιγα των computers (δηλαδή οι ιοί) παραμένει.

Μάλιστα, νέοι ιοί αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους τους πρώτους μήνες του 2000. Ολες οι εταιρίες βρίσκονται σε επιφυλακή για ολόκληρο τον Ιανουάριο, καθώς υπολογίζεται ότι τουλάχιστον 30.000 απειλές για νέους ιούς έχουν εμφανιστεί στο Διαδίκτυο. Μπορεί ο αριθμός αυτός να φαντάζει εξωπραγματικός και ίσως οι περισσότερες απειλές να παραμείνουν απειλές, όμως ακόμη και το 1/10 του αριθμού αυτού να διαδοθεί στο Internet, τα πράγματα θα γίνουν πολύ δύσκολα. Οχι μόνο διότι ένας μεγάλος αριθμός ιών θα διαδοθεί, αλλά και επειδή οι εταιρίες που κατασκευάζουν αντιβιοτικά θα βρεθούν μπροστά σε έναν κυκεώνα νέων ιών, μη μπορώντας να ανταποκριθούν στις αυξημένες ανάγκες των χρηστών.

Ιδιαίτερη ανησυχία προκαλούν οι κάθε λογής ηλεκτρονικές ευχετήριες κάρτες που διακινούνται μέσω του Internet ως attachment σε e-mails. Σε γενικές γραμμές, οι εταιρίες είναι εξαιρετικά προσεκτικές με τους e-mail servers τους, ενώ πολλές είναι εκείνες που αποφάσισαν να τους κλείσουν για την περίοδο της Πρωτοχρονιάς. Ο αναλυτής David Ferris σε ανακοίνωσή του συμβούλεψε τις εταιρίες: "Υπάρχει αυξανόμενος ανταγωνισμός μεταξύ των ανθρώπων που δημιουργούν computer viruses για την κατασκευή ιών που θα έχουν κάποια σχέση με την Πρωτοχρονιά του 2000. Πιστεύω ότι είναι καλή ιδέα οι εταιρίες να κλείσουν τα συστήματα e-mail τους, τουλάχιστον για 24 ώρες. Το πρόβλημα όμως δεν θα περιοριστεί σε εκείνη την ημέρα. Οφείλουν να διαθέτουν σχέδια συντήρησης και προστασίας για να αντιμετωπίσουν οποιοδήποτε πρόβλημα σε μια αρκετά μεγάλη χρονική περίοδο".



Το ζήτημα είναι ότι τα παλιά συστήματα ασφάλειας που χρησιμοποιούν οι διάφοροι servers δεν επαρκούν για την κάλυψη των νέων αναγκών, οι οποίες θα αυξηθούν ιδιαίτερα με το κύμα των καινούριων ιών που αναμένεται. Τα παλαιά αντιβιοτικά δεν θα μπορούν να τους αναγνωρίσουν και οι βελτιωμένες εκδόσεις τους μάλλον θα καθυστερήσουν. Για το λόγο αυτόν συνιστάται ιδιαίτερη προσοχή εκείνες τις ημέρες και αργότερα, τουλάχιστον για 1-2 μήνες. Προσέξτε, λοιπόν, τι αρχεία κατεβάζετε από το Διαδίκτυο (καλό θα ήταν για ένα διά-



στημα να μην προβείτε σε κανένα download) και, αν τελικά είναι μεγάλη ανάγκη να κατεβάσετε κάποιο αρχείο, προτιμήστε σίγουρες και ασφαλείς πηγές. Μέχρι να βγουν νέες εκδόσεις αντιβιοτικών, προσπαθήστε να είστε συγκρατημένοι στις ανταλλαγές αρχείων με άλλους υπολογιστές. Πάνω απ' όλα, να έχετε το νου σας στα e-mails σας και τα attachments που μπορεί αυτά να περιλαμβάνουν.

Περισσότερες λεπτομέρειες για τους νέους ιούς έχουν ως εξής: την Πρωτοχρονιά του 2000 αναμένονται οι ιοί "Chinese Fish", "November_17th800.A", "W97/M/Maker.A" και "W97/M/Chantal" (είναι προφανές ότι οι δύο τελευταίοι είναι macro viruses), ενώ στις 3 και 4 Ιανουαρίου αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους οι ιοί "Helper.F", "Buero", "Alien.H", "Helper.D" και "Pathogen". Σύμφωνα με τον McAfee (http://www.mcafee.com/centers/y2k/y2k_viruses.asp) πολύ καταστροφικός είναι ο ιός "Pathogen", ο οποίος όταν ενεργοποιηθεί θα εμφανίσει το ακόλουθο μήνυμα:

"Your hard-disk is being corrupted, courtesy of PATHOGEN!

Programmed in the U.K. (Yes, NOT Bulgaria!)

[C] The Black Baron 1993-4.

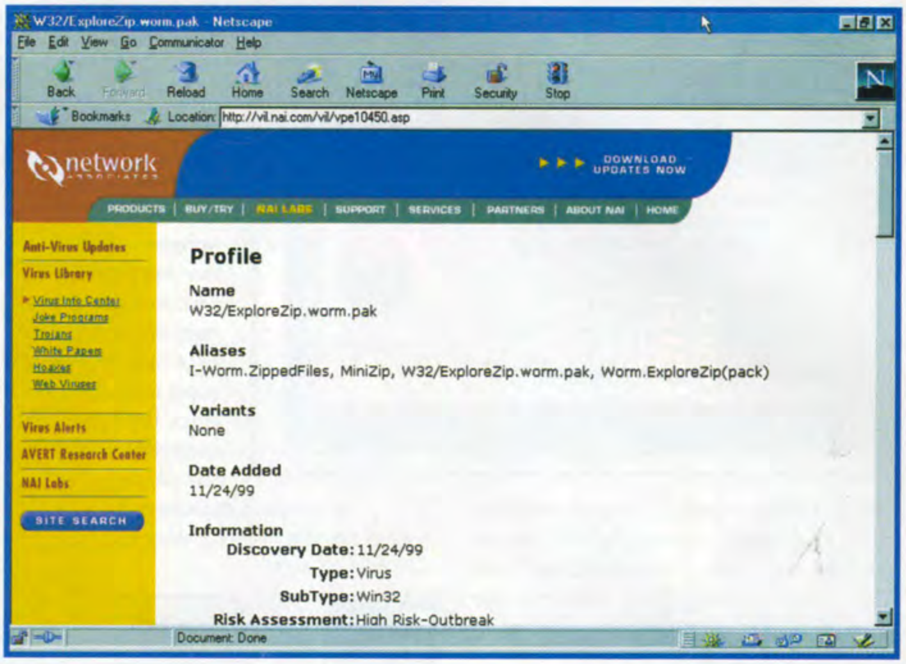
Featuring SMEG v0.1: Simulated Metamorphic Encryption Generator!

'Smoke me a kipper, Iill be back for breakfast.....'

Unfortunately some of your data won't!!!"

Μετά την εμφάνιση του ανωτέρω μηνύματος το πληκτρολόγιο θα πάψει να λειτουργεί και ο ιός θα καταστρέψει τους πρώτους 256 cylinders του σκληρού δίσκου. Ο ιός ενεργοποιείται μόλις προσβάλει 32 αρχεία και ένα από αυτά εκτελεστεί. Η μνήμη RAM μειώνεται κατά περίπου 6MB και τα προσβεβλημένα αρχεία χάνουν 4-5KB.

Τα στοιχεία για τους νέους ιούς που πρόκειται να "κυκλοφορήσουν" στην αγορά είναι ακόμη συγκεχυμένα και το πιθανότερο είναι να πρόκειται για φήμες που διαδίδονται κατά την πρακτική του "ράδιο-αρβύλα". Το ζήτημα, όμως, είναι ότι σπέρματα αλήθειας σίγουρα κρύβονται πίσω από την όλη φημολογία. Ο συναγωνισμός μεταξύ των "πατέρων" των ιών δεν είναι πρωτόγνωρος, αλλά είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό της δημιουργίας των ιών. Το δε έτος 2000 παρέχει μία πρώτης τάξεως ευκαιρία για ευρηματικά προγραμματάκια και πρωτότυπους ιούς. Ενας φιλόδοξος προγραμματιστής μπορεί εύκολα να πειραματιστεί και να παίξει με την όλη φιλολογία γύρω από τη νέα χιλιετία και το νέο έτος.



Το έτος 2000 παρέχει μία πρώτης τάξεως ευκαιρία για ευρηματικά προγραμματάκια και πρωτότυπους ιούς. Ενας φιλόδοξος προγραμματιστής μπορεί εύκολα να πειραματιστεί και να παίξει με την όλη φιλολογία γύρω από τη νέα χιλιετία και το νέο έτος.

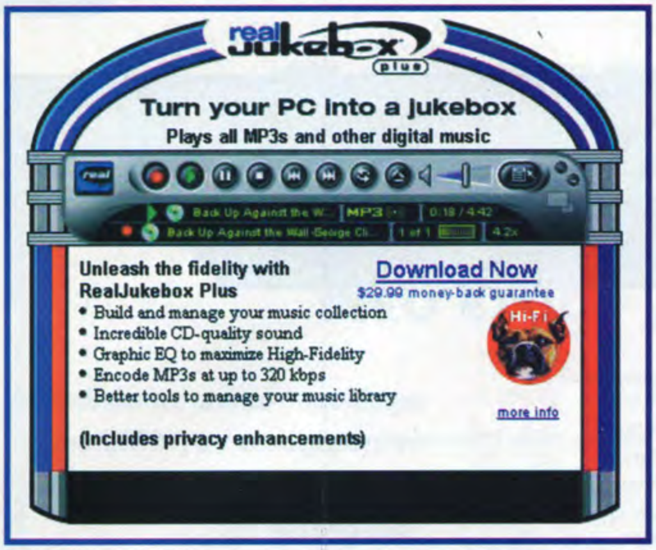


ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (ΞΑΝΑ)

Η αυξανόμενη χρήση του Internet από τους χρήστες υπολογιστών φέρνει το ζήτημα της ασφάλειας των προσωπικών δεδομένων και των συνομιλιών στην ημερήσια διάταξη. Οσο και να θέλουμε να είμαστε συγκρατημένοι στις κρίσεις και τις απόψεις μας (να αποφεύγουμε, δηλαδή, τις ακραίες και εντελώς απαισιόδοξες θέσεις), δεν μπορούμε να παραβλέψουμε το σημαντικό αυτό πρόβλημα που επανέρχεται συνεχώς στην επικαιρότητα.

Τη φορά αυτή τα προβλήματα προέρχονται από ένα δημοφιλές πρόγραμμα ακρόασης ψηφιακής μουσικής, το RealJukebox της πασίγνωστης RealNetworks Inc. Σύμφωνα με ανταπόκριση του Associated Press, το εν λόγω πρόγραμμα στέλνει "διακριτικά" (δηλαδή, χωρίς να το γνωρίζει ο χρήστης του) στην εταιρία πληροφορίες για τις μουσικές προτιμήσεις του ακροατή, συμπεριλαμβανόμενων των CDs που ακούει συχνότερα και των τραγουδιών που αντιγράφει. Το RealJukebox, το οποίο διανέμεται δωρεάν, αποτελεί το βασικό πρόγραμμα αναπαραγωγής μουσικής για περισσότερους από 12 εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως. Η εταιρία, μάλιστα, παραδέχτηκε πως το πρόγραμμα στέλνει πληροφορίες στην έδρα της, αλλά δήλωσε πως δεν τηρούνται αρχεία για τους καταναλωτές (κι εμείς την πιστέψαμε!). Το ζήτημα είναι ότι πουθενά η RealNetworks δεν αναφέρει τη λειτουργία αυτή του προγράμματος, κάτι που θα ήταν ίσως εντιμότερο, αφού οι χρήστες θα γνώριζαν ότι πληροφορίες γι' αυτούς καταγράφονται και θα μπορούσαν να επιλέξουν ή όχι το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

Οπως έχουν τα πράγματα, είναι σχετικά δύσκολο να αποφύγουμε τη σύγκριση της πρακτικής του RealJukebox με έναν κοινό Trojan Horse, αφού και τα δύο προγράμματα επιτελούν μία λειτουργία χωρίς προηγουμένως να



την έχει ζητήσει ο χρήστης και χωρίς να το μαθαίνει ποτέ (ίσως να το καταλαβαίνει αργότερα, όταν μαζευτούν διαφημιστικά φυλλάδια στην πόρτα του και άχρηστα e-mails στην ηλεκτρονική διεύθυνσή του, για να πάρουμε την πιο αθώα περίπτωση).

Η ανακοίνωση της RealNetworks είναι σχεδόν τραγελαφική: "Η τεχνολογία αυτή έχει ως στόχο να κατανοήσουμε τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των χρηστών μας, έτσι ώστε να μπορούμε να προσφέρουμε αξιόλογες προσωπικές υπηρεσίες". Γέλια μέχρι δακρύων! Τι σας εμποδίζει, δηλαδή, αγαπητοί κύριοι της RealNetworks, να προβείτε σε συλλογή οποιωνδήποτε πληροφοριών βρίσκονται στα αποθηκευτικά μέσα ενός υπολογιστή; Ή, παράλληλα, ποιος σας είπε ότι καθένας από εμάς θέλει και αποδέχεται αυτήν την "παρακολούθηση" των ενδιαφερόντων και προσωπικών επιλογών του; Ας σοβαρευτούμε λίγο, γιατί με αυτά που ακούμε και διαβάζουμε δεν μας βλέπω καθόλου καλά!

Από την άλλη πλευρά, τα σενάρια γύρω από την υπόθεση Echelon, η οποία μας απασχόλησε σε προηγούμενο τεύχος, συνεχίζουν να τροφοδοτούν τις ειδησεογραφικές στήλες στον Τύπο (ειδικό και γενικό). Το Electronic Privacy Information Center των ΗΠΑ κατέθεσε μήνυση εναντίον της National Security Agency για παράνομη παρακολούθηση των Αμερικανών πολιτών. Ο διευθυντής του EPIC Marc Rotenberg δήλωσε: "Ο χαρακτήρας της NSA δεν επιτρέπει εγχώρια συλλογή πληροφοριών. Παρ' όλα αυτά, έχουμε λόγους να πιστεύουμε πως η NSA είναι αναμεμειγμένη σε αδιάκριτη παρακολούθηση και υποκλοπή των εγχώριων επικοινωνιών που συμβαίνουν στο Internet". Στο πλαίσιο της μήνυσης αυτής, η οποία κατατέθηκε στις 3 Δεκεμβρίου, το Κέντρο Πληροφόρησης ζητά την αποκάλυψη απόρρητων εγγράφων της NSA, τα οποία μπορούν να ρίξουν φως στις δραστηριότητες της υπηρεσίας. Πρέπει να σημειωθεί πως παλαιότερες προσπάθειες εκ μέρους κινήσεων πολιτών και άλλων οργανώσεων για την αποκάλυψη στοιχείων σχετικά με την "ύποπτη" δράση της NSA απέβησαν άκαρπες. Πάντως, απ' ό,τι φαίνεται, η πλειονότητα των Αμερικανών βρίσκει ανέντιμη και παράνομη την υποκλοπή των τηλεπικοινωνιών στη χώρα τους, αλλά απολύτως θεμιτή την παρακολούθηση των πολιτών άλλων χωρών, καθώς πρέπει να προστατευτούν από την "τρομοκρατία" και τους "κακούς" όλης της γης.



ΠΤΥΧΙΟ ΚΑΙ... ΓΡΗΓΟΡΑ!

Σε μία από τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις μου, την οποία είχα φτιάξει για κάποιους λόγους παλαιότερα και τώρα χρησιμοποιώ μόνο για να δέχομαι e-mails από mailing lists, έλαβα το ακόλουθο ύποπτο γράμμα (μέσα στα διάφορα junk e-mails που γεμίζουν τη διεύθυνση αυτή):

"From: 38b68Z8E1@doar.net

Subject: *UNIVERSITY DIPLOMAS FAST LIKE NOW!*

UNIVERSITY DIPLOMAS

Obtain a prosperous future, money earning power, and the admiration of all.

Diplomas from prestigious non-accredited universities based on your present knowledge and life experience.

No required tests, classes, books, or interviews.

Bachelors, masters, MBA, and doctorate (PhD) diplomas available in the field of your choice.

No one is turned down.

Confidentiality assured.

CALL NOW to receive your diploma within days!!!

1-602-230-4252

Call 24 hours a day, 7 days a week, including Sundays and holidays."

Τώρα εμείς τι να προσθέσουμε; Το γράμμα (έτσι γλαφυρό που είναι) μιλάει μόνο του. Αν θέλετε να έχετε 5-6 πτυχία να δείχνετε στους φίλους σας (ή και στον εργοδότη σας), ακόμη και ένα διδακτορικό για να κάνετε και ακαδημαϊκή καριέρα, μπορείτε εύκολα και απλά να τα αποκτήσετε, τηλεφωνώντας στον αριθμό της αγγελίας (με το αζημίωτο, φαντάζομαι - όμως, τι είναι το χρήμα μπροστά στη "γνώση";). Βέβαια, όλα αυτά είναι όμορφα και καλά, αρκεί να μη χρειαστεί να πιστοποιήσετε τις γνώσεις σας και να μην αποφασίσει ο εργοδότης σας να ρωτήσει τους καθηγητές σας (του υποθετικού πανεπιστημίου απ' όπου υποτίθεται πως πήρατε το δίπλωμά σας) για τις επιδόσεις σας ως φοιτητών.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ;

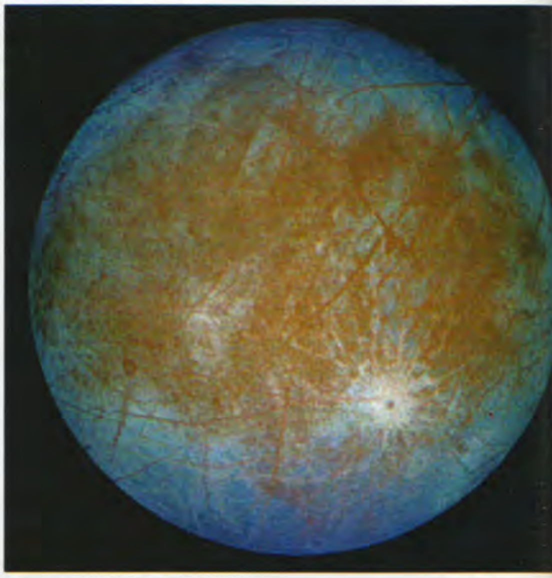
Κάποιοι αναγνώστες μού επισήμαναν πως αναφέροντας τον Δεκέμβριο του 1999 ως "τελευταίο μήνα της χιλιετίας" υπέπεσα σε σφάλμα, καθώς θεωρητικά (μαθηματικά ίσως) ο τελευταίος μήνας της χιλιετίας θα είναι ο Δεκέμβριος του 2000. Το ζήτημα είναι ότι η αναφορά μου αυτή δεν είχε στόχο να καταθέσει ένα πραγματικό ή μαθηματικό δεδομένο, αλλά να κάνει λόγο για ένα πολύ σημαντικό κοινωνικό και ιστορικό θέμα. Και την 1η Ιανουαρίου 2000 θα έχουμε υπερβεί έναν αιώνα στις καθημερινές μας πρακτικές, με την έννοια ότι θα πάψουμε να χρησιμοποιούμε το 19 μπροστά από τη χρονολογία, το οποίο χρησιμοποιούνταν εδώ και 100 χρόνια, ενώ παράλληλα πρέπει να εγκαταλείψουμε την πρώτη χιλιάδα και να μπούμε στο 2000, όσον αφορά στην ημερομηνία πάντα. Πρόκειται, δηλαδή, για μία εξαιρετικά σημαντική αλλαγή, η οποία επιδρά ψυχολογικά στους ανθρώπους και την κοινωνία. Εξάλλου, αν σκεφτούμε το πρόβλημα του 2000 (Y2K) που "ταλανίζει" τους υπολογιστές απανταχού της γης, τότε νομίζω ότι η 31η Δεκεμβρίου αποτελεί το ορόσημο μιας εποχής που μας αφήνει και μιας άλλης που μας υποδέχεται (φυσικά, η ιστορία δεν γνωρίζει από χρονολογίες και αιώνες, και η πορεία της είναι εξαιρετικά πιο περίπλοκη και απρόβλεπτη, συνεπώς δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο για "ημερομηνίες-σταθμούς" κ.λπ. εκ των προτέρων, μόνο η ιστορική έρευνα μπορεί να πράξει κάτι τέτοιο αργότερα).



Ford
RACING
έχετε οδηγήσει ποτέ πραγματικά το αυτοκίνητό σας;
Είναι ώρα να σταματήσετε να ανησυχείτε για τα ασφάλιστρα, τις λακκούβες και τα Κυριακάτικα πρωινά...
• Γραφικά υψηλής ανάλυσης
• Δυναμική σχεδίαση των αυτοκινήτων
• Προηγμένη Τεχνητή νοημοσύνη
• Instant Replay
• Πολλές κάμερες
• 3 είδη Πρωταθλημάτων
Στο παιχνίδι είναι διαθέσιμα όλα τα μοντέλα της Ford
PC CD-ROM
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.:6741711, 6743170, FAX:6712089
www.beacon.gr
empire SPORT
©Ford Motor Company. Ford trademark used under license from Ford Motor Company. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

New Millennium

Νέος αιώνας, νέα χιλιετία... Ώρα και για μία νέα στήλη στο "PC Master", δεν νομίζετε; Το "New Millennium", όπως ίσως θα καταλάβατε από τον τίτλο, θα ασχολείται με ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες ενός μέλλοντος που έγινε παρόν χωρίς καλά καλά να το καταλάβουμε, δηλαδή σε όλους εμάς. Τεχνολογία, επιστήμη, διάστημα, science fiction, κουλτούρα, αλλά και η τρέλα της εποχής μας, όλα είναι εδώ και σας περιμένουν. 21st century citizens, welcome aboard!



Lost in Space

Όχι, δεν πρόκειται για σειρά επιστημονικής φαντασίας, όπως ίσως σας πέρασε από το μυαλό, αλλά για την ίδια την πραγματικότητα. Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι θα θυμάστε τον Pathfinder, το διαστημόπλοιο της NASA που πριν από περίπου δύο χρόνια μάς κρατούσε όλους με κομμένη την ανάσα μπροστά στις οθόνες των τηλεοράσεων (αλλά και των monitors, μέσω του Internet), καθώς προσεδαφιζόταν με επιτυχία στον Κόκκινο Πλανήτη.

Λίγο πριν από την αυγή της νέας χιλιετίας, μια νέα αποστολή-ορόσημο βρισκόταν στα χνάρια του Pathfinder, έτοιμη κι αυτή να γράψει τη δική της σελίδα στην ιστορία. Ο

Δυστυχώς, ο Mars Polar Lander δεν μας έκανε τη χάρη και, αντί για τα πρώτα επιστημονικά δεδομένα, το μόνο σήμα που μετέδιδε στο Κέντρο Ελέγχου ήταν αυτό της απόλυτης σιωπής. Η "πρώτη επαφή" δεν ήρθε ποτέ.

Mars Polar Lander, διότι σε αυτόν αναφερόμαστε, ξεχώριζε για έναν επιπλέον λόγο: επρόκειτο για την πρώτη φορά που όργανα ενός διαστημοπλοίου θα τρυπούσαν την επιφάνεια κάποιου πλανήτη (το σχετικό τμήμα της αποστολής ονομάστηκε Deep Space 2 και στόχευε στην αναζήτηση νερού σε στερεή μορφή -δηλαδή πάγου- στο υπέδαφος του Αρη). Ετσι, στις 3 Δεκεμβρίου, όλοι περιμέναμε με αγωνία τη στιγμή της προσεδάφισης, ελπίζοντας να ξαναζήσουμε τις όμορφες εκείνες στιγμές του 1997 για ακόμα μία φορά. Δυστυχώς, ο Mars Polar Lander δεν μας έκανε τη χάρη και, αντί για τα πρώτα επιστημονικά δεδομένα, το μόνο σήμα που



μετέδιδε στο Κέντρο Ελέγχου ήταν αυτό της απόλυτης σιωπής. Η "πρώτη επαφή" δεν ήρθε ποτέ. Τι συνέβη άραγε; Το διαστημόπλοιο συνετρίβη κατά τη διάρκεια της προσεδάφισης ή μήπως πρόκειται για βλάβη στα συστήματα επικοινωνιών του που το εμπόδισε να μας μεταδώσει τις πληροφορίες του; Δυστυχώς, κανείς ακόμα δεν μπορεί να μιλήσει με σιγουριά. Αυτό που διαγράφεται προς στιγμή ως βέβαιο είναι πως το διαστημικό πρόγραμμα της NASA δέχτηκε ένα σοβαρό πλήγμα, το οποίο ενδέχεται να οδηγήσει σε αναβολές σημαντικών προγραμματισμένων αποστολών με προορισμό τον Αρη. Πάντως, "ουδέν κακόν αμιγές καλού": Μπορεί να χάθηκε μια μεγάλη ευκαιρία για την επιστήμη, όμως οι πένες των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας αναμένεται σύντομα να πιάσουν φωτιά...

Η... άλλη Ευρώπη

Όχι, όχι, μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να γράψουμε κατεβατά για τη συμφωνία του Ελσίνκι (άλλωστε αυτά σίγουρα θα έχετε βαρεθεί πια να τα ακούτε και να τα διαβάζετε). Αναφερόμαστε κυριολεκτικά σε μιαν "άλλη" Ευρώπη, πολύ πιο μακρινή: τον δορυφόρο του Δία, για τον οποίο έχουν συλλεχθεί αρκετά στοιχεία, κυρίως από το διαστημόπλοιο "Γαλιλαίος", τα οποία συνηγορούν υπέρ της ύπαρξης ενός υπόγειου ωκεανού, όπου είναι πιθανή η ύπαρξη ζωής σε πρωταρχική μορφή! Μια σημαντική ανακάλυψη που έγινε πρόσφατα στην Ανταρκτική στηρίζει ακόμα περισσότερο αυτήν τη γοητευτική προοπτική. Συγκεκριμένα, ομάδα επιστημόνων εντόπισε βακτηριδιακούς οργανισμούς σε κομμάτι πάγου που βρισκόταν 3.590 μέτρα κάτω από την επιφάνεια της παγωμένης ηπείρου! Αν η επιβεβαίωση του γεγονότος ότι μικροσκοπικοί οργανισμοί μπορούν να επιβιώσουν και να αναπτυχθούν τόσο μακριά από τον Ηλιο και τις υπόλοιπες πηγές ενέργειας καταστεί δυνατή, η πιθανότητα ύπαρξης αντίστοιχων μηχανισμών στο υπέδαφος της Ευρώπης θα αρχίσει πλέον να αγγίζει τη σφαίρα της βεβαιότητας. Λέτε να είμαστε κοντά στην πρώτη ανακάλυψη μιας εξωγήινης μορφής ζωής; Ιδωμεν...

Αν οργανισμοί μπορούν να επιβιώσουν και να αναπτυχθούν τόσο μακριά από τον Ηλιο, η πιθανότητα ύπαρξης αντίστοιχων μηχανισμών στην Ευρώπη θα αυξηθεί σημαντικά.

Καταφθάνουν οι πρώτοι... ανετκυστήρες!

Ξέρω ότι δεν είναι δα το σπουδαιότερο πρόβλημα που σας βασανίζει, ωστόσο δεν έχει απασχολήσει ποτέ τη σκέψη σας το ερώτημα πόσο χρόνο χάνετε από τη ζωή σας μέσα σε ένα... ασανσέρ; Ειδικά όταν σκοπεύετε να ανεβείτε στον τελευταίο όροφο κάποιου ουρανοξύστη ή τύχει να μείνετε εγκλωβισμένοι σε αυτό για αρκετή ώρα λόγω βλάβης, ο χρόνος φαίνεται ατέλειωτος. Να, λοιπόν, που μία από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής ανελκυστήρων στον κόσμο, η Otis Elevator Company, σκέφτηκε τους ταλαίπωρους επιβάτες του συχνότερα χρησιμοποιούμενου μέσου μεταφοράς στον κόσμο: Κυρίες και κύριοι, υποδεχθείτε τα πρώτα ασανσέρ που σπάνε τη μονοτονία προσφέροντας... on-line σύνδεση στο Internet!



Από τους πρώτους μήνες του 2000 θα ξεκινήσει η λειτουργία των πρώτων στον κόσμο α-νετ-κυστήρων στη Νέα Υόρκη, το Παρίσι και το Σίντνεϊ.

Μπορεί να ακούγεται απίστευτο, είναι όμως πέρα για πέρα αληθινό. Από τους πρώτους μήνες του 2000 θα ξεκινήσει η λειτουργία των πρώτων στον κόσμο α-νετ-κυστήρων στη Νέα Υόρκη, το Παρίσι και το Σίντνεϊ. Σε μια έγχρωμη οθόνη που θα τοποθετείται πάνω από τις πόρτες των ασανσέρ, θα προβάλλεται Internet content που θα περιλαμβάνει τίτλους ειδήσεων, δελτίο καιρού, πληροφορίες και ανακοινώσεις που αφορούν στο κτίριο και κυκλοφοριακή ενημέρωση. Ε, και αν τα χείλη σας βασανίζει ένα ερώτημα, ναι, και διαφημίσεις! Σιγά μην έλειπε το ζουμί της υπόθεσης...

Ετοιμαστείτε, λοιπόν, όταν με το καλό έρθουν και στη χώρα μας τα πρώτα Internet-ικά ασανσέρ, να νιώσετε στο πετσί σας τι πραγματικά σημαίνει upload και download. Αν τυχόν περιμένετε πολλή ώρα να φθάσει ο θάλαμος στον όροφό σας, αποδώστε το απλά στο lag. Α, και να προσέχετε τα shutdowns!

X-Files: Το φιλί του Millennium

Μπορεί εμείς στην Ελλάδα να σταματήσαμε στον τέταρτο, αλλά στις ΗΠΑ η δημοφιλής σειρά των X-Files βρίσκεται ήδη στον έβδομο κύκλο της, που -σύμφωνα με τις μέχρι στιγμής πληροφορίες- πρόκειται, αν δεν αλλάξει κάτι, να είναι και ο τελευταίος. Ανάμεσα στα επεισόδια του έβδομου κύκλου, που σίγουρα θα θυμούνται οι φίλοι των X-Files, ξεχωρίζει μέχρι στιγμής το "Millennium" (συμπρωταγωνιστεί ο γνωστός μας από την ομώνυμη σειρά Frank Black), όπου, τη στιγμή της αλλαγής του χρόνου και της χιλιετίας, ο Mulder και η Scully φιλιούνται -για πρώτη φορά στα επτά χρόνια ύπαρξης των X-Files- στο στόμα! Θα συμφωνήσετε μαζί μου πως πρόκειται για αυτό που λέμε "once in a lifetime"...

Τη στιγμή της αλλαγής του χρόνου και της χιλιετίας, ο Mulder και η Scully φιλιούνται -για πρώτη φορά στα επτά χρόνια ύπαρξης των X-Files- στο στόμα!



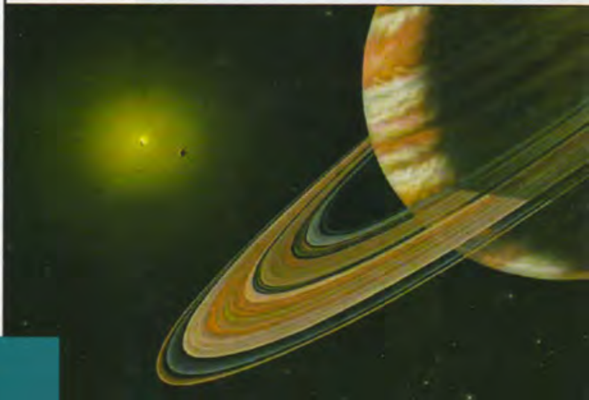
Εξι νέοι Πλανήτες

Όχι, μην ανησυχείτε, η κοσμογραφία που μαθαίνετε στο Λύκειο δεν πρόκειται να αλλάξει, αφού οι έξι νέοι πλανήτες για τους οποίους διαβάσατε στον τίτλο (νέοι φυσικά για εμάς, αφού αυτοί υπήρχαν εδώ και εκατομμύρια χρόνια και απλά περίμεναν να τους πάρουμε χαμπάρι) δεν βρέθηκαν στο δικό μας αλλά σε ένα μακρινό ηλιακό σύστημα. Και οι έξι βρίσκονται σε τροχιές γύρω από άστρα ηλικίας, μεγέθους και λαμπρότητας ανάλογων



του δικού μας Ηλιου, ενώ το μέγεθός τους κυμαίνεται από περίπου ίδιο μέχρι πολλές φορές μεγαλύτερο από αυτό του Δία! Μάλιστα πέντε από αυτούς παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού οι επιστήμονες θεωρούν ότι πληρούν τις προϋποθέσεις για να διαθέτουν νερό σε υγρή μορφή, ενώ η θερμοκρασία τους κυμαίνεται στους 42 βαθμούς Κελσίου, στοιχεία που καθιστούν πιθανή την ύπαρξη ζωής στην επιφάνειά τους. Μήπως ήρθε το πλήρωμα του χρόνου να ετοιμάζουμε σιγά σιγά καμιά διαπλανητική έκδοση του "PC Master"; Μείνετε συντονισμένοι, κι έχουν να δουν πολλά ακόμα τα μάτια σας (γιατί, μη μου πείτε πως περιμένατε το δεκαπενθήμερο;)!

Και οι έξι πλανήτες βρίσκονται σε τροχιές γύρω από άστρα ηλικίας, μεγέθους και λαμπρότητας ανάλογων του δικού μας Ηλιου, ενώ το μέγεθός τους κυμαίνεται από περίπου ίδιο μέχρι πολλές φορές μεγαλύτερο από αυτό του Δία!



Ελεύθερη ραδιοφωνία... για όλους!

Θυμάστε εκείνες τις (όχι και τόσο παλιές) εποχές, όταν οι κυβερνήσεις κυνηγούσαν τους ραδιοερασιτέχνες με τα περίφημα "φορτηγάκια"; Πάντως, ο "δικός μας" Αντρέας Τσουρινάκης θα πρέπει να τις θυμάται πολύ καλά, αφού ανήκε στους πρωτοπόρους του συγκεκριμένου χώρου, και μάλιστα τη δύσκολη περίοδο της επταετίας. Πλέον δεν τολμάς να κουνήσεις χιλιοστό το ποτενσιόμετρο της μπάντας των FM στο ραδιοφωνάκι σου κι έχεις αλλάξει σταθμό! Να, όμως, που η σύγχρονη τεχνολογία φρόντισε για όλους εσάς που πάντα ονειρευόσαστε να στήσετε το δικό σας ραδιοφωνικό σταθμό και δεν τα καταφέρνατε, επειδή είτε φοβόσαστε την τσιμπίδα του νόμου είτε απλά... δεν υπήρχε πια διαθέσιμος χώρος: Μία νέα υπηρεσία που προσφέρει το γνωστό site mp3.com επιτρέπει στους χρήστες να ξεκινήσουν το σταθμό τους στο Internet, φτιάχνοντας το πρόγραμμά τους από μία τεράστια database 250.000 τραγουδιών προερχόμενων από 35.000 καλλιτέχνες που διαθέτει το site. Οι επισκέπτες-ακροατές έχουν τη δυνατότητα να καταρτίσουν την playlist της αρεσκείας τους, διαλέγοντας τόσο τα κομμάτια όσο και τη σειρά με την οποία θα τα ακούσουν. Ηδη, κατά τη διάρκεια της δοκιμαστικής λειτουργίας της υπηρεσίας δημιουργήθηκαν ούτε λίγο ούτε πολύ 4.000 σταθμοί, πολλοί από τους οποίους έχουν εξειδικευθεί σε συγκεκριμένη θεματολογία. Ελπίζουμε σύντομα η καινούρια τεχνολογία να επεκταθεί και στο χώρο της ελεύθερης τηλεόρασης, μπας και δούμε επιτέλους καμιά σειρά της προκοπής...

Μία νέα υπηρεσία που προσφέρει το γνωστό site mp3.com επιτρέπει στους χρήστες να ξεκινήσουν το σταθμό τους στο Internet, φτιάχνοντας το πρόγραμμά τους από μία τεράστια database 250.000 τραγουδιών προερχόμενων από 35.000 καλλιτέχνες που διαθέτει το site.







Το Star Trek σε DVD

Τριάντα τρία χρόνια έχουν περάσει από την ιστορική ημερομηνία της 8ης Σεπτεμβρίου 1966, όταν η φράση "To boldly go where no man has gone before" ακουγόταν για πρώτη φορά στον αέρα, καθώς το NBC πρόβαλε το παρθενικό επεισόδιο "The Man Trap" της νέας τότε σειράς με τίτλο "Star Trek". Πιστεύω πως πολλοί από σας θα αισθανθείτε μια ευχάριστη ανατριχίλα μαθαίνοντας πως τα επεισόδια του αυθεντικού Star Trek μπορούν πλέον να κοσμήσουν και τη δική σας συλλογή, καθώς ξεκίνησε η έκδοσή τους σε DVD!

Τα επεισόδια του αυθεντικού Star Trek μπορούν πλέον να κοσμήσουν και τη δική σας συλλογή, καθώς ξεκίνησε η έκδοσή τους σε DVD!

Τα έξι πρώτα DVD "Star Trek: The Original Series" έχουν ήδη κυκλοφορήσει και καθένα τους περιέχει δύο επεισόδια "ρετουσαρισμένα" με ψηφιακές τεχνικές και εμπλουτισμένα με αρκετά extras, όπως interactive menus, trailers και επιλογή σκηνών. Η πιο πρόσφατη από τις κυκλοφορίες είναι αυτή των Volume 5 και 6, που περιέχουν τα επεισόδια "What are Little Girls Made of?" (βρε μανία με τα μικρά κοριτσάκια που τους έχει πιάσει όλους!), "Dagger of the Mind" (χμ... λέω να πάρω κανένα τέτοιο, είναι ό,τι πρέπει για συντάκτες που καθυστερούν άρθρα), "Miri" και "Conscience of the King".

Φυσικά, όλα αυτά μπορείτε οι ενδιαφερόμενοι να τα παραγγείλετε, εφόσον δεν τα βρείτε εν Ελλάδι, στα γνωστά και μη εξαιρετέα on-line shops του Internet με την πιστωτική σας κάρτα. Η προτεινόμενη τιμή λιανικής είναι 20 δολάρια για κάθε DVD.

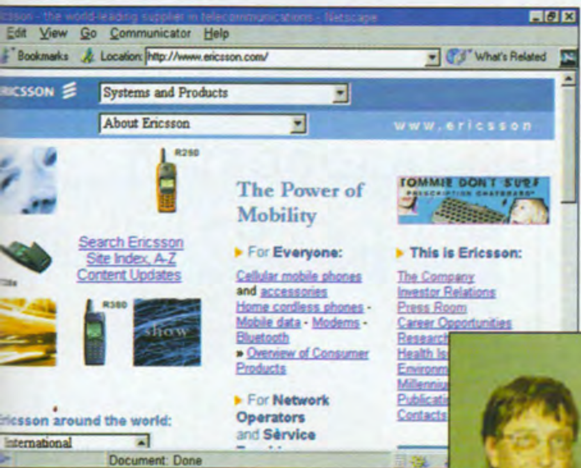
Πριν να φύγουμε από αυτό το θέμα, επιτρέψτε μου να σας ζητήσω ενός λεπτού σιγή εις μνήμην του Jackson DeForest Kelley. Δεν ξέρω πόσοι από σας το μάθατε, αλλά στις 11 Ιουνίου 1999 η καρδιά του Dr Leonard McCoy σταμάτησε να χτυπά για πάντα. Μια και τότε δεν είχαμε σχετική στήλη, τον αποχαιρετούμε τώρα, έστω και με καθυστέρηση. Αντίο "Bones"...

Web browser στα... κινητά!

Αν βαρεθήκατε τη διαμάχη ανάμεσα στους δύο αιώνιους αντιπάλους στο χώρο των Web browsers, τον Communicator της Netscape και τον Explorer της Microsoft, χαράς ευαγγέλια: Ετοιμαστείτε για νέους αγώνες μέχρι τελικής πτώσεως... στην κινητή τηλεφωνία!

Η πασίγνωστη σουηδική κατασκευάστρια εταιρία κινητών τηλεφώνων ανακοίνωσε ότι, έπειτα από συμφωνία που επιτεύχθηκε με τη "βασίλισσα του software", τα νέα μοντέλα της από το 2001 και μετά θα διαθέτουν έναν microbrowser ονόματι "Mobile Explorer".

Εκεί λοιπόν που όλοι



αναρωτιόμαστε: "Μα τι είναι αυτό που λείπει πια από το κινητό μας τηλέφωνο; Πρόσθετη καφετιέρα, 3D γραφικά, οθόνη 17 ιντσών ή ενσωματωμένο δάχτυλο για να πατάει μόνο του τα πλήκτρα;", η απάντηση ήρθε σαν μάννα εξ ουρανού από τους δύο κολοσσούς Ericsson και Microsoft: "Ο Web browser, βρε κουτά"!

Not any more. Η πασίγνωστη σουηδική κατασκευάστρια εταιρία κινητών τηλεφώνων ανακοίνωσε ότι, έπειτα από συμφωνία που επιτεύχθηκε με τη "βασίλισσα του software", τα νέα μοντέλα της από το 2001 και μετά θα διαθέτουν έναν microbrowser (το όνομα αυτού "Mobile Explorer") στοχεύοντας "στην απελευθέρωση του Internet από τον κόσμο των καλωδίων και στη δημιουργία νέων Web-linked εφαρμογών με προσανατολισμό την κινητή τηλεφωνία".

Στο μεταξύ, δύο άλλες μεγάλες εταιρίες, η Siemens και η Casio, συνεργάζονται για την κατασκευή ενός νέου palm PC που θα είναι βασισμένο στο λειτουργικό Windows CE της Microsoft και θα μπορεί να παίζει ψηφιακή μουσική και βίντεο, να έχει πρόσβαση στο Internet και να λειτουργεί επίσης ως κινητό τηλέφωνο. Το νέο προϊόν αναμένεται να είναι έτοιμο για τη CeBIT Φεβρουαρίου. Γενικά πάντως, ο χώρος των πολυσυσκευών με κοινούς άξονες την κινητή τηλεφωνία και το ασύρματο



Internet δείχνει πως θα κυριαρχήσει στην αγορά των πρώτων χρόνων της επερχόμενης χιλιετίας.

Μεγαλεπήβολα τα σχέδια, κι όσο σκέφτομαι πως έχω ακόμα ένα ταπεινό GA628 με πιάνει θλίψη...





Και η γάτα γέννησε... σκύλο!

Εντάξει, σύμφωνοι, είμαστε λίγο υπερβολικοί στον τίτλο, αλλά... προς τα κει οδεύουμε σιγά σιγά με τις ραγδαίες εξελίξεις στη γενετική. Πριν από μερικές ημέρες ομάδα επιστημόνων ανακοίνωσε πως πέτυχε να μεταφέρει ένα κατεψυγμένο έμβρυο ανάμεσα σε δύο είδη, με αποτέλεσμα μια κοινή κατοικίδια γάτα να γεννήσει ένα γατάκι σπάνιας αφρικανικής ράτσας.

Πριν από μερικές ημέρες ομάδα επιστημόνων ανακοίνωσε πως πέτυχε να μεταφέρει ένα κατεψυγμένο έμβρυο ανάμεσα σε δύο είδη, με αποτέλεσμα μια κοινή κατοικίδια γάτα να γεννήσει ένα γατάκι σπάνιας αφρικανικής ράτσας.

Εντυπωσιακό είναι μάλιστα το γεγονός πως η μητέρα, που ακούει στο όνομα Cayenne, φροντίζει το μωρό της, το οποίο βαφτίστηκε Jazz, κανονικά, χωρίς να έχει διαπιστωθεί τίποτα το ασυνήθιστο στη συμπεριφορά της. Το ίδιο συμβαίνει και με το γατάκι, που επίσης φέρεται εντελώς φυσιολογικά και ανταποκρίνεται στη μητρική στοργή. Οπως αντιλαμβάνεστε, η νέα αυτή τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει αποφασιστικά στη διάσωση αρκετών υπό εξαφάνιση ειδών, τα οποία θα μπορούν να επαναδημιουργηθούν ακόμα και ύστερα από χρόνια, μεταφέροντας κατεψυγμένα έμβρυά τους στη μήτρα θηλυκών εκπροσώπων ενός συγγενούς είδους που θα πληροί τις προϋποθέσεις για την επίτευξη αυτής της "φιλοξενίας". Κανένας πολιτικός πρόχειρος, βρε παιδιά, μπας και ξαναφτιάξουμε τους δεινόσαυρους;

Με το βλέμμα στον 21ο αιώνα

Η οριστική επικράτηση της ψηφιακής τεχνολογίας

Η ψηφιακή τεχνολογία θα αποτελέσει σύντομα τον "κωδικό" ο οποίος θα μας εισαγάγει σε μια νέα εποχή, την εποχή "του 0 και του 1". Ο 21ος αιώνας θα είναι η εποχή εκείνη που θα προσδώσει νέα πνοή στη βιομηχανία της ψηφιακής επικοινωνίας, η οποία θα αναπτυχθεί σε δύο οικονομικά πεδία, σε αυτό της οικονομίας της ελεύθερης αγοράς και σε εκείνο μιας νέου τύπου οικονομίας, την οποία μπορούμε πλέον να χαρακτηρίσουμε οικονομία της αγοράς του κυβερνοχώρου. Ο νέος θαυμαστός κόσμος ανοίγεται μπροστά μας...

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr



Θυμάστε πώς ξεκίνησε το Internet; Πριν από 29 χρόνια, χιλιάδες χιλιόμετρα δυτικά από την Ελλάδα, στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, τέθηκαν οι βάσεις του παγκόσμιου δικτύου υπολογιστών, με σκοπό τη διάδοση της γνώσης σε ολόκληρο τον πλανήτη μας. Συμβατικά, η 1η Ιανουαρίου 1983 θεωρείται η επίσημη γέννηση του δικτύου αυτού, που πήρε το όνομα Internet (Διαδίκτυο). Σε όλα αυτά τα χρόνια οι υπηρεσίες που πρόσφερε το Internet

αυξάνονταν και αποκτούσαν νέα δυναμική: electronic mail, telnet, File Transfer Protocol και βέβαια World Wide Web (WWW), ο οποίος αναδεικνύεται στο πιο δυναμικό στοιχείο του Διαδικτύου, στην υπηρεσία εκείνη που σήμερα πια κοντεύει να γίνει ταυτόσημη με το ίδιο το Internet και να εξαλείψει όλες τις υπόλοιπες που προαναφέρθηκαν, εκτός φυσικά από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Ο Παγκόσμιος Ιστός, όπως θα τον λέγαμε στα ελληνικά, δημιούργημα του Tim Berners-Lee το 1990 στο μεγάλο ερευνητικό κέντρο CERN της Ελβετίας, γνώρισε την προηγούμενη δεκαετία τρομακτική εξέλιξη και δημοτικότητα, αποτελώντας ένα βασικό βήμα προώθησης και προβολής προϊόντων, ιδεών και πολιτισμού. Οπως είναι προφανές, τέτοιες αλλαγές και εξελίξεις στις συνήθειες και τη συμπεριφορά μας, ίσως οι μεγαλύτερες και σημαντικότερες από την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης δύο αιώνες πριν, θα επηρεάσουν δραματικά την καθημερινή μας ζωή και θα επιφέρουν αλλαγές που ακόμη και σήμερα, στην αυγή της νέας εποχής, δεν μπορούμε να φανταστούμε!

ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Καταρχήν, ολόκληρο το σπίτι του άμεσου μέλλοντος θα είναι μόνο του ένα δίκτυο, ισχυρίζονται



πολλοί εδώ και αρκετά χρόνια. Φαίνεται πως ήρθε η ώρα να γίνει πραγματικότητα και αυτή η πρόβλεψη (μαζί με άλλες πολλές...). Σύμφωνα με το HomePNA, από τα βασικότερα συστήματα που έχουν ήδη αναπτυχθεί, δεν απαιτείται καν η εγκατάσταση καλωδίων πέραν των υπαρχόντων τηλεφωνικών για τη σύνδεση των υπολογιστών ενός σπιτιού ή ενός γραφείου. Αντί για τα γνωστά μας -και... αρχαία πια!- ομοαξονικά καλώδια, χρησιμοποιούνται τα καλώδια τηλεφώνου που είναι ήδη εγκατεστημένα (και μάλιστα εντός του τοίχου). Το πλεονέκτημα και σε αυτή την περίπτωση δικτύωσης παραμένει το ίδιο με αυτό των γνωστών δικτυώσεων: κοινή χρήση αρχείων και συσκευών (κάθε χρήστης μπορεί να διαχειριστεί τα αρχεία του άλλου και να χρησιμοποιήσει τις συσκευές που είναι τοπικά εγκατεστημένες σε αυτόν όπως εκτυπωτές, scanners, modems κ.ά.). Οι εταιρίες που αναπτύσσουν παρόμοια συστήματα υπόσχονται πως δεν θα υπάρχουν προβλήματα με τις φωνητικές συνδιαλέξεις, τα fax, την πρόσβαση στο Internet, τους τηλεφωνητές, τις υπηρεσίες call waiting και caller ID καθώς και με οποιαδήποτε άλλη υπηρεσία, αφού χρησιμοποιείται το λεγόμενο frequency division multiplexing (είναι κάτι καλό, μην ανησυχείτε!).

Από το δορυφόρο μπορεί να σταλεί στα σπίτια των τηλεθεατών και το Internet. Ετσι, αντί να βλέπετε Web pages μέσα από το PC, θα μπορείτε να τις βλέπετε και μέσα από την τηλεόραση.

ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΠΑΝΤΟΥ!

Ενας άλλος εντυπωσιακός τομέας εφαρμογών είναι αυτός του τηλεχειρισμού: Με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών θα μπορείτε (γίνεται ήδη πειραματικά) να ρυθμίζετε τα πάντα στο σπίτι σας, ακόμη κι αν βρίσκεστε εκατοντάδες χιλιόμετρα μακριά από αυτό. Τα φώτα των δωματίων θα αναβοσβήνουν κατάλληλα, ώστε να αποθαρρύνονται οι κλέφτες, ο τηλεφωνητής θα παίρνει όλα τα μηνύματά σας, τα οποία θα μπορείτε να ακούσετε όποια στιγμή θελήσετε, ενώ όταν θα γυρίζετε στο σπίτι σας, αυτό θα σας υποδέχεται με ανοιχτές πόρτες, ζεστά δωμάτια και φρέσκο καφέ, αφού οι μηχανισμοί κλειδώματος, θέρμανσης και... καφετιέρας θα έχουν ενεργοποιηθεί κατάλληλα!

Και, βέβαια, θα χειρίζεστε τις διάφορες συσκευές με τη βοήθεια του τηλεχειριστηρίου ή τηλεκοντρόλ επί το ελληνικότερον... Στην αμερικανική αγορά κυκλοφορεί ήδη μία συσκευή που αποτελεί ένα πλήρες σύστημα ελέγχου όλων των συσκευών του σπιτιού. Με τη χρήση του ActiveHome ανοίγει η πόρτα του γκαράζ, ο κλιματισμός ξεκινά, τα φώτα ανάβουν και βέβαια η τηλεόραση ανοίγει και συντονίζεται αυτόματα στο αγαπημένο σας κανάλι. Κι όλα αυτά μόλις για λίγες δεκάδες δολάρια... Με έναν συνδυασμό φιλικού στο χρήστη CD software και hardware, το ActiveHome συνεργάζεται με τον υπολογιστή σας και σας επιτρέπει να σχεδιάσετε και υλοποιήσετε το δικό σας δικτυωμένο σπίτι του μέλλοντος τώρα! Φυσικά, με αυτό θα μπορείτε να ελέγξετε και την τηλεόρασή σας. Πώς θα είναι όμως αυτή η τηλεόραση στα αμέσως επόμενα χρόνια;

ΚΑΙ Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗ;

Πολλές δεκαετίες πριν, το "μικρό μαύρο κουτί" ξεκίνησε την πορεία του για να κατακτήσει τον κόσμο, και τα κατάφερε. Μπήκε σε κάθε σπίτι, έγινε λαϊκό μέσο ψυχαγωγίας και ενημέρωσης. Για πολλά χρόνια, όμως, η τεχνολο-





Επίπεδες τηλεοράσεις, ψηφιακά βίντεο και DVDs: Το μέλλον της διασκέδασής μας βρίσκεται μέσα στο σπίτι. 'Η μήπως έξω από αυτό; Δέκα ημέρες προτού ανατείλει το 2000, το μεγαλύτερο πάρκο ψυχαγωγίας στην Ελλάδα άνοιξε στον Αγ. Ιωάννη Ρέντη με 20 αίθουσες κινηματογράφου, ικανές να αποδώσουν άριστη εικόνα και ήχο ψηφιακής τεχνολογίας!

γία του έμεινε στάσιμη - τελευταία σημαντική εξέλιξη ήταν η έγχρωμη τηλεόραση, ήδη από τη δεκαετία του '60. Φέτος, η επόμενη γενιά της τηλεόρασης, η ψηφιακή τηλεόραση, άρχισε να "σχηματίζεται" στον ορατό ορίζοντα και στη χώρα μας. Η ψηφιακή τηλεόραση θα δημιουργήσει τις συνθήκες για περαιτέρω ανάπτυξη της τηλεοπτικής αγοράς σε όλο τον κόσμο και στην Ελλάδα. Φυσικά, η γνωστή μας συμβατική (αναλογική) τηλεόραση δεν πρόκειται να καταργηθεί αύριο, καθώς η μετάβαση υπολογίζεται να πάρει γύρω στα 10 χρόνια, οπότε η αλλαγή δεν θα είναι τόσο ραγδαία. Επίσης, δεν θα χρειαστεί να αλλάξετε τους δέκτες σας, γιατί τα ψηφιακά σήματα μπορούν να αναγνωριστούν και από το σημερινό, συμβατικό δέκτη.

Το PC του μέλλοντος

Πώς θα είναι άραγε ο υπολογιστής μας σε 10 χρόνια; Σε 30; Το 2099; Αν σας πει κάποιος πως γνωρίζει τις απαντήσεις στα προαναφερόμενα ερωτήματα, σίγουρα σας κοροϊδεύει, συνειδητά ή μη! Κανείς δεν είναι σε θέση να γνωρίζει τη μορφή του προσωπικού υπολογιστή του μέλλοντος, ακόμη κι αν μιλάμε για τα επόμενα 5-10 χρόνια, πόσο μάλλον όταν κάνουμε σκέψεις για ο 2030 ή αργότερα.

Τούτο διότι, όπως συχνά λέγεται από ανθρώπους της Πληροφορικής, ένας χρόνος στον τομέα αυτό ισοδυναμεί με 10 τουλάχιστον χρόνια αντίστοιχης ανάπτυξης σε άλλους τομείς της επιστημονικής γνώσης. Οι εξελίξεις τρέχουν και τα γεγονότα μάς προσπερνούν! Θυμηθείτε πως δεν έχουν περάσει καλά καλά ούτε δέκα χρόνια από την καθιέρωση των Windows (3.1 τότε), εκεί κάπου στις αρχές της δεκαετίας του '90.

Επειτα, πέρα από τις συνεχείς αλλαγές και βελτιώσεις τόσο σε hardware όσο και σε softare, υπάρχει και το άλλο: Θα παραμείνει το PC μόνο υπολογιστής ή θα εξελιχθεί σιγά σιγά σε ένα είδος πολυμηχανής, η οποία θα κάνει όλο και περισσότερες εργασίες; Με άλλα λόγια, θα υλοποιηθεί σύντομα η αναμενόμενη από πολλούς και εδώ και καιρό σύγκλιση των τεχνολογιών, γεγονός που πρακτικά θα οδηγήσει σε ενοποίηση τριών συσκευών, του υπολογιστή, του τηλεφώνου και της τηλεόρασης; Ιδωμεν!

Μια Ψηφιακη Τηλεοπτικη Πολη... Μεσω Δορυφορου!

Ενα άλλο θέμα είναι αυτό της παροχής Internet μέσω της ψηφιακής, δορυφορικής τηλεόρασης. Από το δορυφόρο μπορεί να σταλεί στα σπίτια των τηλεθεατών και το Internet. Ετσι, αντί να βλέπετε Web pages μέσα από το PC, θα μπορείτε να τις βλέπετε και μέσα από την τηλεόραση. Ολοι οι οργανισμοί που προσφέρουν ψηφιακή δορυφορική τηλεόραση σαφώς και θα βρουν τρόπους, με την πιθανή συνεργασία και Internet providers, ώστε να δώσουν και τέτοιου είδους δυνατότητες. Κάτι τέτοιο έχει πολλά πλεονεκτήματα: Καταρχήν, σίγουρα η εκπομπή δεδομένων από το δορυφόρο στην τηλεόραση είναι σαφώς πιο γρήγορη από την ταχύτητα με την οποία χρησιμοποιούμε σήμερα το Internet μέσω PC. Δεύτερον, αυτό που μπορεί να προσφέρει η τηλεόραση είναι ένας καλύτερος συνδυασμός του οπτικοακουστικού περιεχομένου και των data services, οι οποίες μπορεί να έχουν σχέση με το οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Ωστόσο και οι υπολογιστές θα φθάσουν σύντομα σε τέτοιο επίπεδο. Ετσι, τα δύο μέσα θα συνυπάρξουν. Ο,τι βλέπετε σήμερα στο Internet θα γίνεται κάθε μέρα πιο εύκολο, πιο προσβάσιμο και πιο δυναμικό.

Ο Κινηματογραφος Στο Σαλονι Σας!

Σε μεσοπρόθεσμη βάση, πάντως, η ψηφιακή τηλεόραση δεν είναι καθόλου βέβαιο ότι θα γνωρίσει την τρελή πορεία ανάπτυξης της κινητής τηλεφωνίας. Αξίζει όμως να σημειωθεί ότι ο μελλοντικός ανταγωνισμός στην ψηφιακή αγορά δεν εντοπίζεται αποκλειστικά μεταξύ παροχέων τηλεοπτικών "μπουκέτων", αλλά και μεταξύ της τηλεοπτικής αγοράς και της αγοράς της Πληροφορικής. Η τηλεοπτική αγορά (broadcasting) δεν είναι ο αποκλειστικός χώρος για την εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας. Το Internet αποτελεί μόνο του μία τεράστια αγορά, όπου όλα τα προϊόντα που στηρίζονται πάνω σε τηλεπικοινωνιακή υποδομή (τηλεοπτικά και ραδιοφωνικά προγράμματα, κινηματογραφικές ταινίες) μπορούν να αναπτυχθούν. Η τηλεόραση θα προβάλλεται μέσω της Web-TV, τα ραδιοφωνικά προγράμματα θα λαμβάνονται μέσω των ιστοσελίδων των ραδιοφωνικών σταθμών και οι κινηματογραφικές ταινίες θα προβάλλονται μέσω των ειδικών DVD drivers στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ειδικά όσον αφορά στις κινηματογραφικές ταινίες, η έκδοση DVD γίνεται πολύ πιο γρήγορα από την έκδοση σε κλασική βιντεοκασέτα ή από την προβολή τους στα συνδρομητικά κανάλια για προφανείς λόγους τόνωσης της νέας τεχνολογίας.

ΑΠΟ ΕΝΤΥΠΑ... ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ!

Ολοι καθημερινά βλέπουμε τηλεόραση, ακούμε ραδιόφωνο, διαβάζουμε εφημερίδες και περιοδικά. Οι ενέργειες αυτές, ειδικά όσον αφορά στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο, είναι κάπως προγραμματισμένες, με την έννοια ότι οι εκπομπές αρχίζουν μία συγκεκριμένη ώρα και την ώρα αυτή πρέπει να είμαστε κοντά στο δέκτη ώστε να τις παρακολουθήσουμε. Οι συσκευές βίντεο δεν έλυσαν το πρόβλημα. Στο άμεσο μέλλον θα μπορούμε εμείς οι ίδιοι, με την τεχνολογία video on demand, να διαλέγουμε την ώρα που θέλουμε να αρχίζει η αγαπημένη μας ταινία, η οποία θα μεταδίδεται μόνο για εμάς τη συγκεκριμένη στιγμή! Επίσης,





εκατοντάδες περιοδικά και εφημερίδες, παράλληλα με τις έντυπες εκδόσεις τους, ήδη έχουν κάνει αισθητή την παρουσία τους στο Internet.

Τα πλεονεκτήματα του εγχειρήματος αυτού είναι πολλά: Το περιεχόμενο των εντύπων είναι πια προσβάσιμο στον καθένα, οποιαδήποτε στιγμή αυτός το θελήσει και μάλιστα σε ψηφιακή μορφή, ενώ η οικονομία σε πολύτιμο χαρτί είναι ίσως το κρισιμότερο στοιχείο της υπόθεσης. Μένει να λυθούν ορισμένα προβλήματα κατοχύρωσης πνευματικών δικαιωμάτων, και η στιγμή που η πλειονότητα των εντύπων θα μεταφερθεί στο Διαδίκτυο δεν θα αργήσει να έρθει. Χωρίς τους σημερινούς χρονικούς περιορισμούς, χωρίς την ανάγκη να βγεις από το σπίτι πρωί πρωί για να διαβάσεις στην αγαπημένη σου εφημερίδα τα νέα της ημέρας, το Διαδίκτυο θα γίνει σύντομα ο τόπος συγκέντρωσης όλων των ειδήσεων και αναφοράς και περιγραφής όλων των γεγονότων, που τρέχουν κάθε στιγμή σε ολόκληρο τον πλανήτη μας. Οπως είναι προφανές, τέτοιου είδους αλλαγές θα επηρεάσουν δραματικά την καθημερινή ζωή μας και θα επιφέρουν αλλαγές, που ακόμη και σήμερα, στην αυγή της νέας εποχής, δεν μπορούμε να φανταστούμε!

ΜΕΛΛΟΝ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ;

Κατά τη δεκαετία του 1990, οι ραγδαίες τηλεπικοινωνιακές εξελίξεις οδήγησαν στη μεγάλη ανάπτυξη των ηλεκτρονικών ΜΜΕ και στην τεχνική αναβάθμιση του ραδιοτηλεοπτικού μηνύματος, με αποτέλεσμα τη δημιουργία χιλιάδων θεματικών καλωδιακών τηλεοπτικών σταθμών. Στα τέλη της δεκαετίας, η έλευση της ψηφιακής τεχνολογίας αλλάζει τα δεδομένα με επαναστατικό τρόπο και διεκδικεί μία θέση στον παγκόσμιο κατάλογο των τεχνολογικών ανακαλύψεων που θα αλλάξουν τον κόσμο. Οι ιδιαιτερότητες του Διαδικτύου ως μέσου ενημέρωσης τείνουν καθημερινά να επαναπροσδιορίζουν τις παραδοσιακές κατεστημένες πρακτικές διαχείρισης της πληροφορίας. Οι δυνατότητες που παρέχει το Δίκτυο στους χρήστες του δεν έχουν προηγούμενο στην ιστορία της επικοινωνίας.

Ο Web αποτελεί μία τεράστια ανακάλυψη, τη σημασία της οποίας ίσως δεν έχουμε ακόμη συνειδητοποιήσει. Εκτός των άλλων, αποτελεί ένα εύχρηστο βήμα για παρουσίαση της κουλτούρας κάθε λαού της Γης. Καθημερινά, εκατομμύρια άνθρωποι περιδιαβαίνουν τις σελίδες του και απολαμβάνουν τις πληροφορίες που αυτός παρέχει.



On-line εφημερίδες: Από το χαρτί στην οθόνη του υπολογιστή σας και σύντομα μόνο σε αυτήν. Τελικά, ίσως μόνο λογοτεχνία θα διαβάζουμε σε έντυπα βιβλία!



Τα ΜΜΕ Αλλαζουν...

Στο περιβάλλον των νέων ΜΜΕ του 21ου αιώνα, ο ρόλος του διαχειριστή ειδήσεων επαναπροσδιορίζεται και τίθεται σε εντελώς νέες βάσεις. Τα παραδοσιακά μέσα αναπαράγουν το λόγο του Διαδικτύου σε κάθε ευκαιρία. Οι εκπομπές για το Διαδίκτυο και τις λειτουργίες του αυξάνονται στην τηλεόραση, ενώ ο Τύπος ασχολείται ολοένα περισσότερο με το νέο μέσο. Οι ειδήσεις, τα άρθρα και οι αναλύσεις για τον κυβερνοχώρο και τις νέες τεχνικές που γεμίζουν τις σελίδες των εφημερίδων και των περιοδικών φανερώνουν τόσο την ελκυστικότητα του νέου μέσου όσο και την επιθυμία των παραδοσιακών Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης να εισέλθουν στον Web.

Θα υπάρξουν όμως και "ψηφιακά" προβλήματα; Μέχρι σήμερα ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα της κοινωνίας μας ήταν η μειωμένη και δύσκολη πρόσβαση στη γνώση, στην πληροφορία. Σήμερα πια, το πρόβλημα είναι η αξιολόγηση των πληροφοριών, μέσα από τις δισεκατομμύρια data που φτάνουν καθημερινά σε εμάς με τη βοήθεια των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και του Internet. Ας προσπαθήσουμε όμως να δούμε πώς αρχίζει να διαμορφώνεται σιγά σιγά η ζωή μας και να αλλάζει μορφή.

Κινδυνευουν Να Χαθουν Γλωσσες Και Πολιτισμοι;

Το σημαντικότερο ίσως απ' όλα είναι τι θα γίνει με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε λαού, κάθε έθνους. Ο Web αποτελεί μία τεράστια ανακάλυψη, τη σημασία της οποίας ίσως δεν έχουμε ακόμη συνειδητοποιήσει. Εκτός των άλλων, αποτελεί ένα εύχρηστο βήμα για παρουσίαση της κουλτούρας κάθε λαού της Γης. Καθημερινά, εκατομμύρια άνθρωποι περιδιαβαίνουν τις σελίδες του και απολαμβάνουν τις πληροφορίες που αυτός παρέχει. Η ομορφιά των σελίδων του και η ευκολία της χρήσης του μπορούν να αποδειχθούν τα καλύτερα συστατικά ενός νέου, πρωτοποριακού τρόπου μάθησης και ψυχαγωγίας.

Ωστόσο, πέρα από τα διάφορα τεχνολογικά εμπόδια που παρουσιάστηκαν κατά καιρούς, ένα σημαντικό πρόβλημα του Internet, το οποίο είχε εμφανισθεί από τα πρώτα χρόνια της δημιουργίας του, είναι το γλωσσικό. Η αγγλική γλώσσα, έχοντας γίνει ανεπίσημα δεκτή ως η γλώσσα όλων των συναλλαγών μεταξύ ανθρώπων από διαφορετικές χώρες, έχει κυριεύσει

Δικτυακές πηγές

Υπάρχει σήμερα καλύτερος τρόπος να ενημερωθείτε για την κατάσταση των πραγμάτων που έρχονται από το Internet; Στη συνέχεια παραθέτουμε ορισμένες μόνο διευθύνσεις από τις οποίες μπορείτε να ξεκινήσετε την περιπλάνησή σας... στο μέλλον:

2001 Journey To The Next Millennium: www.sun2001.com
21C Magazine: www.2
Alcor Life Extension Foundation: www.alcor.org
Anti-Aging Therapies: www.lef.org
Army Research Lab: www.arl.mil
Conservation International: www.conservation.org
Earth & Environment: www.strangehappenings.com
Earth Changes Links from Nexus: www.peg.apc.org
EarthWaves - Our Changing Planet: www.earthwaves.com
Naval Research Laboratory: www.nrl.navy.mil
New Millennium Links: www.series2000.com
PopSci.com: www.popsci.com
Professor Stephen Hawking's Homepage: www.damtp.cam.ac.uk

και το χώρο του Διαδικτύου. Το γεγονός αυτό θα είχε μικρή αξία, αν δεν σηματοδοτούσε ταυτόχρονα μία επικίνδυνη προοπτική: αυτή της εξαφάνισης κάθε τοπικού και εθνικού πολιτισμού στο όνομα μιας παγκόσμιας κουλτούρας, με αγγλόγλωσση χροιά και χαρακτηριστικά. Το Internet έχει τη δύναμη και είναι σε θέση να δώσει σάρκα και οστά σε μία τέτοια προοπτική. Συνεπώς κάθε προσπάθεια που θα έχει ως στόχο τη διατήρηση των εθνικών πολιτισμών και κυρίως των εθνικών γλωσσών πιστεύουμε πως πρέπει να χαιρετίζεται με ικανοποίηση και να αντιμετωπίζεται σοβαρά και ενθαρρυντικά (ας μην ξεχνάμε και τη δική μας γλώσσα...).

Οπως είδαμε, λοιπόν, το Διαδίκτυο αποτελεί ήδη μία άριστη μέθοδο επικοινωνίας, ειδικά για πολύ μεγάλες αποστάσεις. Ετσι, με τη συνεχή εξέλιξη της τεχνολογίας, οι μετακινήσεις για επικοινωνία και ανταλλαγή απόψεων, συμβουλών καθώς και για μεταφορά πνευματικού υλικού (κείμενα, μουσική, ταινίες κ.ά.) θα ελαττώνονται συνέχεια, καθώς θα γίνονται όλο και πιο ασύμφορες οικονομικά και χρονικά. Κείμενα και άλλα πνευματικά προϊόντα θα μεταφέρονται μέσω Internet γρήγορα και εύκολα. Και δεν θα είναι απαραίτητα στα αγγλικά, μπορεί να είναι στα φινλανδικά, τα ελληνικά ή τα γίντις!

Ας μην ξεχνάμε, τέλος, ότι ο ρόλος του Διαδικτύου ως μέσου ενημέρωσης και πληροφόρησης επεκτείνεται συνεχώς. Σχολεία, κοινότητες ανθρώπων, οργανισμοί, καταστήματα, μέσα ενημέρωσης, δημόσιες υπηρεσίες συνδέονται αθρόα σε αυτό, θέλοντας να κάνουν αισθητή την παρουσία τους και να επικοινωνήσουν με το κοινό τους. Ως αποτέλεσμα, όλο και περισσότερο υλικό, μη αγγλόγλωσσο, θα τροφοδοτεί τους υπολογιστές που θα βρίσκονται on-line σε κάθε γωνιά του πλανήτη μας. Ετσι, και η επικοινωνία των ανθρώπων μέσω του Διαδικτύου [π.χ. η αλληλογραφία (e-mail) ή η συμμετοχή σε συζητήσεις (newsgroups, mailing lists, on-line meetings) κ.ά.)] θα γίνεται πια στη μητρική γλώσσα των χρηστών, αφού η κοινότητα των μη αγγλόφωνων on-line χρηστών όλο και θα αυξάνεται σε αριθμό και γεωγραφική κάλυψη.

ΕΧΕΙΣ... ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ;

Αν όμως το Internet έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας εδώ και πολλά χρόνια και αναμένεται να κυριαρχήσει στο μέλλον, το πρώτο παγκόσμιο δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας είναι κι αυτό γεγονός. Πρόκειται για το επονομαζόμενο Iridium, το οποίο με τη χρήση του λεγόμενου δορυφορικού κινητού τηλεφώνου προσφέρει μια νέα διάσταση στην ασύρματη επικοινωνία, αποδεσμεύεται από τα καλώδια και δεν επηρεάζεται από περιβαλλοντικές συνθήκες και γεωγραφικά πλάτη. Παρ' όλα τα προβλήματα (οικονομικής φύσεως, κυρίως λόγω κακής διαχείρισης, που όλοι ελπίζουμε να ξεπεραστούν), το Iridium αναμένεται να ανοίξει νέους τεχνολογικούς δρόμους προσφέροντας υπηρεσίες που μόλις πριν από λίγα χρόνια συναντούσαμε μόνο σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Το Iridium αποτελεί το πρώτο και μεγαλύτερο -προς το παρόν- παγκόσμιο δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας. Εδώ και λίγους μήνες είναι σε πλήρη λειτουργία (και στη χώρα μας), με αποτέλεσμα όλος ο κόσμος να μπορεί πλέον να απολαμβάνει τα πλεονεκτήματα των υπηρεσιών της τηλεφωνίας, της τηλε-ειδοποίησης, της μετάδοσης στοιχείων και fax και της ενσωμάτωσης του δικτύου GSM και άλλων επίγειων κυψελοειδών δικτύων σε παγκόσμια κλίμακα με τη χρήση ενός μόνο κινητού τηλεφώνου. Ακόμη βέβαια είναι λίγο ακριβό, αλλά αν ξεπεραστούν τα προβλήματα που προαναφέρθηκαν, ίσως σε λίγα χρόνια τα δορυφορικά τηλέφωνα να αντικαταστήσουν εξ ολοκλήρου τα σημερινά κινητά, για τα οποία κανείς έως πριν από λίγα μόλις χρόνια δεν πίστευε πως θα αντικαθιστούσαν σχεδόν τα παλιά, συμβατικά και σταθερά τηλέφωνα!

Παράλληλα μάλιστα με το Iridium, ακόμη δύο συστήματα προβλέπεται να τεθούν σε λειτουργία τους προσεχείς μήνες. Πρόκειται για τα GlobalStar και ICO. Αναφέρουμε χαρακτηριστικά, τέλος, πως στην παγκόσμια έκθεση που οργάνωσε η Παγκόσμια Ενωση Τηλεπικοινωνιών στη Γενεύη τον Οκτώβριο του 1999 επισημάνθηκε ότι οι αμφίδρομες υπηρεσίες αποτελούν τον ακρογωνιαίο λίθο για τη δημιουργία κερδοφόρων υπηρεσιών στις εμπορικές σφαίρες του κυβερνοχώρου τον 21ον αιώνα.

ΘΑ ΣΕ ΔΩ... ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ!

Τι γίνεται όμως με την περίφημη σύγκλιση των τεχνολογιών; Μέχρι πρόσφατα η σύνδεση στο Internet παρέπεμπε αυτόματα στη χρήση υπολογιστή. Σύμφωνα με ανακοίνωση του μεγαλύτερου ISP του κόσμου, της America On Line, σύντομα θα προωθηθούν στην αγορά προϊόντα, με τη βοήθεια των οποίων το κοινό θα μπορεί να συνδέεται στο Διαδίκτυο, χωρίς να απαιτείται η χρήση προσωπικού υπολογιστή. Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν είναι νέο. Ηδη, εδώ και πολύ καιρό υπάρχουν συσκευές με τις οποίες είναι δυνατή μια τέτοια σύνδεση, αλλά είναι η πρώτη φορά που θα τις προωθήσει ένας παροχέας Internet, και μάλιστα του μεγέθους της America On Line. Θυμίζουμε πως η εταιρία έχει ήδη ξεπεράσει τους 20 εκατομμύρια συνδρομητές σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ανάμεσα στις συσκευές αυτές θα είναι ένα εικονοτηλέφωνο, το οποίο θα προσφέρει και σύνδεση στο Internet. Τα εικονοτηλέφωνα (screen phones), τα οποία παρεμπιπτόντως μπορεί να μην "έπιασαν" ακόμη στις Η.Π.Α., αλλά είναι ήδη αρκετά δημοφιλή στην ευρωπαϊκή ήπειρο και κυρίως στη Γαλλία, μοιάζουν με τα συμβατικά, ψηφιακά τηλέφωνα, αλλά έχουν ενσωματωμένη οθόνη, με τη βοήθεια της οποίας οι χρήστες μπορούν να βλέπουν το συνομιλητή τους (με την προϋπόθεση να έχει κι αυτός παρόμοια συσκευή), καθώς και ένα μικρό πληκτρολόγιο (καλό δεν ακούγεται;).

Βέβαια, με τον τρόπο αυτό θα αποκτήσουμε ίσως περισσότερα προβλήματα του τύπου: "Είμαι καλά ντυμένος για να τηλεφωνήσω στην καλή μου;".





ΘΑ ΤΑ ΠΟΥΜΕ ΤΟ ΒΡΑΔΑΚΙ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ!

Δεν θα πρέπει, από την άλλη μεριά, να ξεχάσουμε το θέμα της ταυτόχρονης συνομιλίας μέσω Δικτύου. Η τηλεδιάσκεψη (videoconferencing) είναι ο νέος, συναρπαστικός τρόπος επικοινωνίας και συνεργασίας, που αναγνωρίζεται σήμερα από τη διεθνή, επιχειρηματική κυρίως κοινότητα ως ένα από τα πλέον σημαντικά επικοινωνιακά εργαλεία. Ωστόσο σύντομα προβλέπεται να εισέλθει και στην καθημερινή ζωή μας.

Πολλές πρόσφατες μελέτες θεωρούν τον τρόπο αυτό επικοινωνίας ως τον πλέον κατάλληλο και αποδοτικό για κάθε είδους και μεγέθους επιχείρηση. Αν και οι προβλέψεις για το μέλλον ποικίλλουν, οι αναλυτές συμφωνούν ότι η τηλεδιάσκεψη θα αποφέρει σύντομα πολλά δισεκατομμύρια δολάρια, καθώς οι επιχειρήσεις θα αναγνωρίσουν ότι η τεχνολογία είναι έτοιμη για μαζική χρήση και μπορεί να πραγματοποιήσει τις υποσχέσεις της κυρίως για αύξηση της παραγωγικότητας και μείωση του κόστους επαγγελματικών ταξιδιών. Μία πρώτη εκτίμηση της Forward Concepts, εταιρίας ειδικευόμενης σε έρευνα αγοράς τηλεπικοινωνιακών προϊόντων, είναι ότι το έτος 2000 η αγορά του desktop videoconferencing θα ξεπεράσει τα 3 δισ. δολάρια, αύξηση έξι φορές μεγαλύτερη από εκείνη του 1997!

Η τηλεδιάσκεψη θα χρησιμοποιείται καθημερινά από επιχειρήσεις σε όλο τον κόσμο για να καλύψει ένα εξαιρετικά ευρύ φάσμα αναγκών. Σε περιβάλλον είτε γραφείου είτε εργοστασίου η τηλεδιάσκεψη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επιμορφωτικά σεμινάρια, επιδείξεις προϊόντων, παρουσιάσεις νέων τεχνολογιών κ.ά. Είτε μέσω ομαδικών συστημάτων τηλεδιάσκεψης (group video) είτε μέσω συστημάτων για προσωπική χρήση (desktop video), η τηλεδιάσκεψη επιτρέπει την πρόσωπο με πρόσωπο συνεργασία, δίνοντας τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να μοιράζονται δεδομένα, εικόνες βίντεο και ήχο, ανεξαρτήτως του δικτύου που χρησιμοποιούν, και με τον τρόπο αυτό επιταχύνει τη λήψη αποφάσεων και την επίλυση προβλημάτων, επιτρέπει την πραγματοποίηση σημαντικών συναντήσεων την κατάλληλη στιγμή και με ελάχιστη προετοιμασία, συμβάλλει στην καλύτερη εκμετάλλευση των επιχειρηματικών ευκαιριών, εξοικονομεί χρόνο από μετακινήσεις και αυξάνει την παραγωγικότητα και την ανταγωνιστικότητα των επιχειρήσεων.



Με τη δορυφορική κινητή τηλεφωνία οι αποστάσεις, που ήδη είχαν μικρύνει με τη χρήση της απλής κινητής τηλεφωνίας, εκμηδενίζονται. Ολος ο πλανήτης μας γίνεται πια ένα ενιαίο χωριό!

CYBERCITY: ΚΑΤΟΙΚΟΙ 3 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ!

Το Internet και η εικονική πραγματικότητα, λοιπόν, έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας. Εχετε σκεφθεί, όμως, πως εκτός από προσομοίωση πτήσης κάποιοι διατείνονται ότι μπορούν να σας προσφέρουν μία ολόκληρη εικονική πολιτεία; Η Colony City (www.colonycity.com), για παράδειγμα, αποτελεί μία κοινότητα που παρέχει την τεχνολογία αλλά και το περιεχόμενο για δημιουργία αποικιών (!), προσφέροντας στους χρήστες της τη δυνατότητα να διαμορφώνουν οι ίδιοι το περιβάλλον τους, όπως επιθυμούν, καθώς και να επικοινωνούν με τους άλλους χρήστες-κατοίκους της. Η Colony City έχει το δικό της οικονομικό σύστημα, τη δική της κοινωνική δομή και φυσικά είναι τρισδιάστατη (3D Virtual Reality) για περισσότερη ευχαρίστηση. Είναι, με άλλα λόγια, μια κοινότητα που δημιουργήθηκε και απευθύνεται στους κατοίκους της. Στην Colony City μπορείς να κατασκευάσεις τη δική σου κατοικία, το δικό σου εικονικό σπίτι και να έχεις μία αμφίδρομη σχέση με τους άλλους κατοίκους με τη βοήθεια των avatars. Η ζωή στην Colony City, πάντως, ξεπερνά το σημείο της απλής συζήτησης με τους άλλους χρήστες και δίνει απεριόριστες εικονικές δυνατότητες σε κάθε πολίτη της φανταστικής αυτής πόλης: εργασία, αγορές για το σπίτι, προσωπικό χώρο συνομιλιών και μηνυμάτων κ.ά. Το "ελεύθερο σπίτι" (free home) είναι ένα μέρος, όπου ο πολίτης της Colony City μπορεί να τοποθετήσει πληροφορίες και φωτογραφίες για τον ίδιο, τα μηνύματά του, να συζητήσει με άλλους χρήστες κ.λπ. Η διεύθυνσή του θα είναι του τύπου: "http://www.colonycity. com/home/NICKNAME". Οταν οι συμπολίτες του τον επισκέπτονται σπίτι του, έχουν την ευκαιρία να δουν ό,τι αυτός έχει επιτρέψει να βλέπουν και φυσικά, ίσως σε μερικούς από αυτούς να έχει απαγορευθεί ακόμη και η ίδια η είσοδος! Για να αποκτήσει κάποιος ένα ελεύθερο σπίτι, πρέπει να επισκεφθεί το City Plaza, απ' όπου και θα μεταφερθεί στην αποικία της αρεσκείας του και εκεί θα διαλέξει τη γειτονιά του. Μέχρι στιγμής οι υπάρχουσες αποικίες είναι οι ακόλουθες: Games, Sci-Fi και Virtual Worlds Colonies.

Η Colony City (www.colonycity.com), για παράδειγμα, αποτελεί μία κοινότητα που παρέχει την τεχνολογία αλλά και το περιεχόμενο για δημιουργία αποικιών (!), προσφέροντας στους χρήστες της τη δυνατότητα να διαμορφώνουν οι ίδιοι το περιβάλλον τους, όπως επιθυμούν, καθώς και να επικοινωνούν με τους άλλους χρήστες-κατοίκους της.



Θα περάσουμε από τις πραγματικές πόλεις, με τα κυκλοφοριακά, ατμοσφαιρικά και κοινωνικά προβλήματα, στις εικονικές κοινότητες; Και ο καφές στην πλατεία (μία είναι η πλατεία), τι θα γίνει, εικονικός κι αυτός;

Ασφαλείς πληροφορίες αναφέρουν ότι σύντομα οι κάτοικοι της Colony City θα μπορούν να βρίσκουν και εικονική εργασία, γι' αυτό, αν ψάχνετε για δουλειά, μην απελπίζεστε...

ΣΑΣ ΑΝΟΙΞΑΜΕ ΤΗΝ ΟΡΕΞΗ;

Εχετε αναλογιστεί τις αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στη ζωή μας κατά τον προηγούμενο αιώνα (τον 20ό εννοούμε, πέρασε ήδη!); Εχετε συνειδητοποιήσει την ουσιαστική κατάργηση του τυπικού ωραρίου εργασίας, ακόμη και αυτών των συμβατικών, γεωγραφικών συνόρων μεταξύ των κρατών; Είναι βέβαιο ότι η περαιτέρω ανάπτυξη του Διαδικτύου θα προσδώσει νέο... "ηλεκτρονικό παλμό" στο εμπόριο και την ιδιωτική μας ζωή. Ο "ψηφιακός αιώνας" μόλις άρχισε! Προετοιμαστείτε κατάλληλα, διότι κουβαλά μαζί του πολλά "καλούδια"! PC

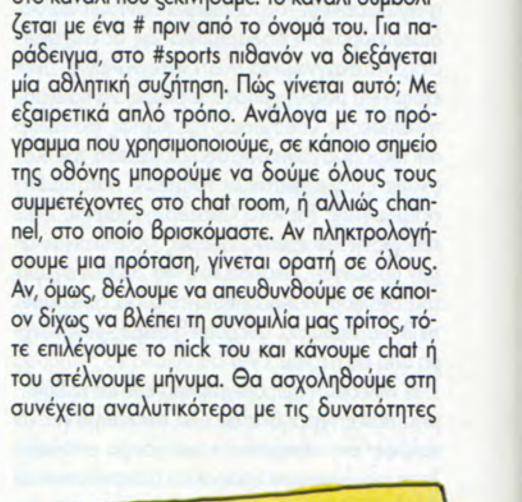
ΤΟ INTERNET ΜΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ!

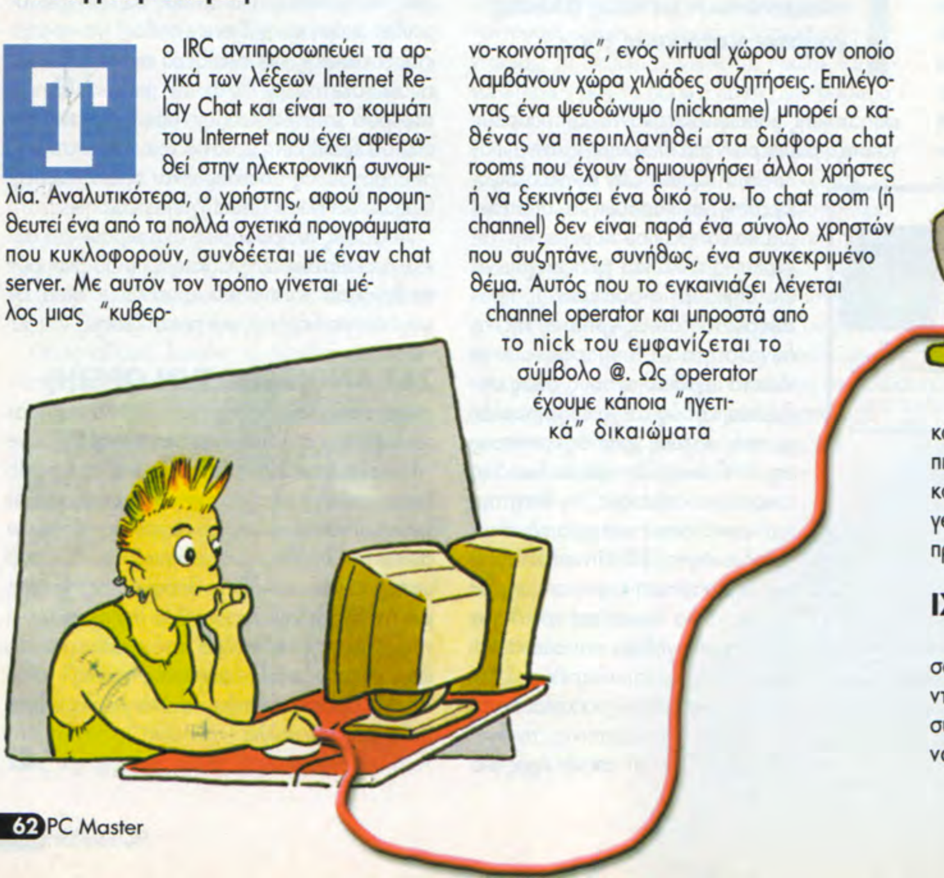
Μπείτε στον κόσμο των ζωντανών ηλεκτρονικών συνομιλιών

Περασμένα μεσάνυχτα. Τα δάχτυλα κινούνται ολοένα πιο γρήγορα πάνω στα πλήκτρα. Η στατική οθόνη αφήνει τη φαντασία ελεύθερη να μαντέψει ποιος βρίσκεται στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής. Ο μανδύας ανωνυμίας που προσφέρει το Δίκτυο αφήνει τις πιο κρυφές πτυχές των ανθρώπων να ξεδιπλωθούν μέσα στα chat rooms του Internet. Η δίψα για επικοινωνία και οι ιδιομορφίες της συνομιλίας μέσω υπολογιστή μεταμορφώνουν την ανθρώπινη επαφή σε videoπαιχνίδι, με όλα τα θετικά και αρνητικά επακόλουθά του. Ηλεκτρονικές αυταπάτες κοινωνικότητας για μοναχικούς ανθρώπους ή διέξοδος κοινωνικοποίησης και διασκεδαστικός τρόπος γνωριμιών; Μπείτε στον κόσμο του Internet Relay Chat (IRC) και αντλήστε τα δικά σας συμπεράσματα...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

Το IRC αντιπροσωπεύει τα αρχικά των λέξεων Internet Relay Chat και είναι το κομμάτι του Internet που έχει αφιερωθεί στην ηλεκτρονική συνομιλία. Αναλυτικότερα, ο χρήστης, αφού προμηθευτεί ένα από τα πολλά σχετικά προγράμματα που κυκλοφορούν, συνδέεται με έναν chat server. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται μέλος μιας "κυβερνο-κοινότητας", ενός virtual χώρου στον οποίο λαμβάνουν χώρα χιλιάδες συζητήσεις. Επιλέγοντας ένα ψευδώνυμο (nickname) μπορεί ο καθένας να περιπλανηθεί στα διάφορα chat rooms που έχουν δημιουργήσει άλλοι χρήστες ή να ξεκινήσει ένα δικό του. Το chat room (ή channel) δεν είναι παρά ένα σύνολο χρηστών που συζητάνε, συνήθως, ένα συγκεκριμένο θέμα. Αυτός που το εγκαινιάζει λέγεται channel operator και μπροστά από το nick του εμφανίζεται το σύμβολο @. Ως operator έχουμε κάποια "ηγετικά" δικαιώματα στο κανάλι που ξεκινήσαμε. Το κανάλι συμβολίζεται με ένα # πριν από το όνομά του. Για παράδειγμα, στο #sports πιθανόν να διεξάγεται μία αθλητική συζήτηση. Πώς γίνεται αυτό; Με εξαιρετικά απλό τρόπο. Ανάλογα με το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε, σε κάποιο σημείο της οθόνης μπορούμε να δούμε όλους τους συμμετέχοντες στο chat room, ή αλλιώς channel, στο οποίο βρισκόμαστε. Αν πληκτρολογήσουμε μια πρόταση, γίνεται ορατή σε όλους. Αν, όμως, θέλουμε να απευθυνθούμε σε κάποιον δίχως να βλέπει τη συνομιλία μας τρίτος, τότε επιλέγουμε το nick του και κάνουμε chat ή του στέλνουμε μήνυμα. Θα ασχοληθούμε στη συνέχεια αναλυτικότερα με τις δυνατότητες κάθε chat προγράμματος (τουλάχιστον με τα πιο διαδεδομένα). Είναι, επομένως, αρκετά εύκολο να διεξάγονται συζητήσεις με τις ώρες, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει ακόμα και σε πραγματικές φιλίες και όχι μόνο...





ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΑΓΑΠΗΣ!

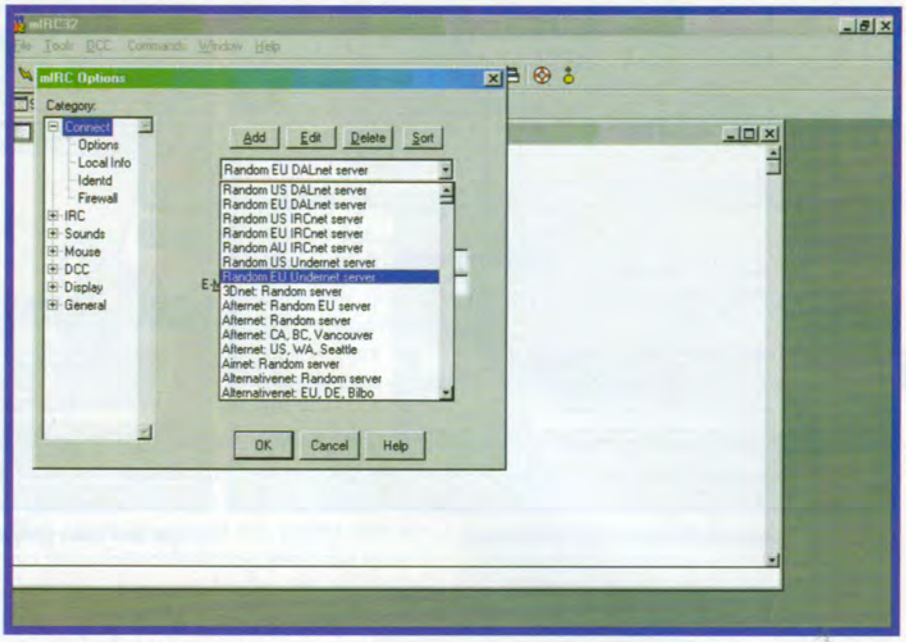
Κι όμως, συμβαίνει! Δεν αποτελούν εξαιρέσεις οι περιπτώσεις που δύο άνθρωποι έρχονται τόσο κοντά μέσα από τις διαδικτυακές συζητήσεις τους ώστε να αποφασίσουν να συναντηθούν και στην πραγματική τους ζωή.

Ισως γιατί όταν διατηρούμε την ανωνυμία μας, ανοιγόμαστε ευκολότερα, εκμυστηρευόμαστε αλήθειες που δεν θα ξεστομίζαμε ποτέ αν μας κοίταζε κάποιος στα μάτια. Η ανάγκη για ουσιαστική επικοινωνία αλλά και για διασκεδαστικούς διαλόγους καταρρίπτει τα "ταμπού" περί της δήθεν ψυχρότητας του μέσου, του υπολογιστή, δηλαδή. Αλλωστε, ο γραπτός λόγος μόνο ψυχρός δεν μπορεί να χαρακτηριστεί, όταν είναι πλούσιος σε χιούμορ, αυθορμητισμό ακόμη και ερωτισμό. Μη σας φανεί παράξενο αν συναντήσετε κάποιο ζευγάρι που γνωρίστηκε μέσω Internet. Οπου υπάρχει ανθρώπινη επαφή, αυτά είναι αναμενόμενα! Πόσο μάλλον στο Δίκτυο, που προσφέρει απλόχερα τις ιδανικές συνθήκες για μια πρώτη συζήτηση εφ' όλης της ύλης. Η φαντασία εναλλάσσεται με την περιέργεια, οι αδιάκριτες ερωτήσεις προκαλούν ανάλογες απαντήσεις και τα πραγματικά πρόσωπα των συνομιλητών μπλέκονται με τις "ηλεκτρονικές" τους μάσκες. Ενας κόσμος μυστηρίου και αγνώστου, που σε δελεάζει να τον εξερευνήσεις.

Στο IRC δεν βρίσκουν καταφύγιο μόνο όσοι αναζητούν νέες γνωριμίες, αλλά και αυτοί που η "μοίρα" τούς έστειλε μακριά. Οταν το έτερον ήμισυ σπουδάζει στο εξωτερικό, όταν οι παλιοί φίλοι έχουν σκορπίσει στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, ο μόνος τρόπος για να μη χτίσετε εσείς, με τα λεφτά σας, καινούριο μέγαρο στον ΟΤΕ είναι το Internet. Το συναίσθημα είναι εντελώς διαφορετικό όταν μπορείς να μιλήσεις με κάποιον που είναι στην άλλη άκρη του πλανήτη για πολλές ώρες κάθε μέρα. Δεν είναι λίγα τα χωρισμένα από την απόσταση ζευγάρια, που μυήθηκαν στο χώρο του Internet μόνο και μόνο για να αποκτήσουν έναν δίαυλο επικοινωνίας μεταξύ τους.

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ...

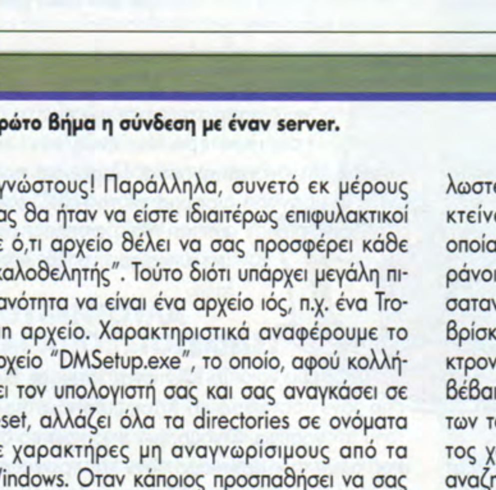
Μέχρι τώρα, όλα ακούγονται ιδανικά πλασμένα στον παράδεισο του IRC. Δυστυχώς, όμως, υπάρχει και η ζοφερή πλευρά της αθώας αυτής μορφής επικοινωνίας. Η δυνατότητα ανταλλαγής αρχείων με τη βοήθεια των chat servers προσέλκυσε το ενδιαφέρον αρκετών hackers. Μέσα από τις απευθείας DCC συνδέσεις επιχειρούν να αποκτήσουν πρόσβαση σε υπολογιστές ανυποψίαστων χρηστών. Φημολογείται πως κάποιοι από την "elite" του hacking είναι ικανοί να ανακαλύψουν μέχρι και τον τηλεφωνικό αριθμό σας από μια τέτοια σύνδεση. Αποφεύγετε, συνεπώς, απευθείας DCC chat με



Πρώτο βήμα η σύνδεση με έναν server.

αγνώστους! Παράλληλα, συνετό εκ μέρους σας θα ήταν να είστε ιδιαιτέρως επιφυλακτικοί με ό,τι αρχείο θέλει να σας προσφέρει κάθε "καλοθελητής". Τούτο διότι υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να είναι ένα αρχείο ιός, π.χ. ένα Trojan αρχείο. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το αρχείο "DMSetup.exe", το οποίο, αφού κολλήσει τον υπολογιστή σας και σας αναγκάσει σε reset, αλλάζει όλα τα directories σε ονόματα με χαρακτήρες μη αναγνωρίσιμους από τα Windows. Οταν κάποιος προσπαθήσει να σας στείλει τέτοιο αρχείο, φυσικά, μην το δεχτείτε και ειδοποιήστε τον operator.

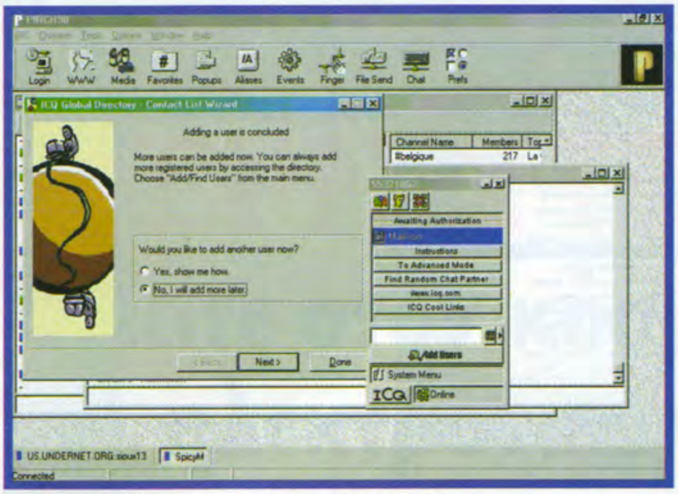
Η διαστροφή μέσα στο IRC δεν σταματά σε λίγους κακόβουλους hackers - σπανίζουν άλλωστε οι hackers με τέτοιες ικανότητες. Επεκτείνεται στη θεματολογία των channels, η οποία αγγίζει αρκετές φορές τα όρια της παράνοιας. Κάθε λογής σεξουαλική διαστροφή, σατανισμός ακόμα και η οργανωμένη πειρατεία βρίσκουν καταφύγιο σε σχετικά κανάλια - ηλεκτρονικές κοινότητες. Η ελευθερία του λόγου, βέβαια, μπορεί να επιτρέπει την έκφραση όλων των τάσεων, δεν επιτρέπει, όμως παραδείγματος χάριν, στους επίδοξους παιδεραστές να αναζητούν τα υποψήφια θύματά τους σε παιδικά κανάλια με θέματα όπως τα cartoons! Στις Ηνωμένες Πολιτείες έχουν γίνει αρκετές συλλήψεις με τη βοήθεια "κυβερνο-πρακτόρων" που υποδύονταν τα ανυποψίαστα θύματα.



CHAT, ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

Η συνομιλία στο Δίκτυο έχει τα θετικά και τα αρνητικά της, όπως και οποιαδήποτε τυχαία γνωριμία. Εκτός από την πληκτρολόγηση διαλόγων, τα προγράμματα επικοινωνίας προσφέρουν και δυνατότητες ανταλλαγής αρχείων. Το γεγονός αυτό οδήγησε στη δημιουργία αρκετών καναλιών που πραγματεύονται την αποστολή αρχείων συγκεκριμένου τύπου, π.χ. αρχεία τύπου MP3. Στα κανάλια αυτά, μάλιστα, υπάρχουν και υποβοηθητικές εντολές με κυριότερη την εντολή αναζήτησης: "@find όνομα αρχείου". Θα εκπλαγείτε με τον όγκο των δεδομένων που είναι διαθέσιμος σε παρόμοια channels. Συγχρόνως, υπάρχουν κανάλια με θέμα κάποια γλώσσα προγραμματισμού, όπου μπορείτε να θέσετε τις δικές σας

ΤΟ INTERNET ΜΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ

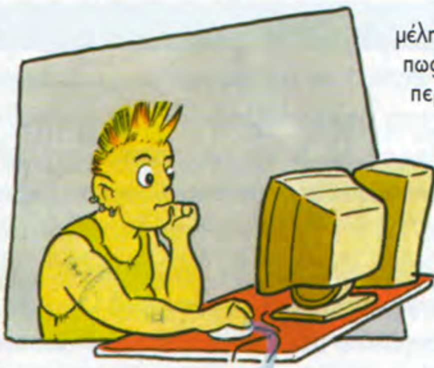


Το ICQ προσφέρει και δυνατότητες τηλεφωνητή.



Το site από όπου μπορείτε να προμηθευθείτε το PhoneFree.

απορίες. Οι δυνατότητες εκμετάλλευσης του IRC είναι ανεξάντλητες...



MIRC

Επιχειρώντας μια ματιά στα δημοφιλέστερα προγράμματα επικοινωνίας, λογικό ήταν να ξεκινήσουμε από τον κλασικότερο, διαχρονικότερο και απλούστερο εκπρόσωπό τους, το MIRC. Το interface του και οι δυνατότητές του είναι λιτές και εύκολα προσπελάσιμες. Αφού συνδεθείτε με κάποιον server (προτείνουμε τους δημοφιλέστατους DALnet και Undernet), καλείστε να επιλέξετε ένα κανάλι (προτείνουμε πάλι το #HELLAS). Από κει και πέρα τα πάντα είναι απλά. Το παράθυρο κάθε καναλιού χωρίζεται σε τρία μέρη. Το κάτω μέρος ανήκει σε αυτά που πληκτρολογείτε. Οταν πατάτε enter, η πρότασή σας μεταφέρεται στο επάνω παράθυρό, όπου γράφεται ό,τι λέει οποιοσδήποτε συμμετέχει στο κανάλι. Τέλος, δεξιά υπάρχει μία λίστα με όλους τους συμμετέχοντες. Αν επιθυμείτε να κάνετε μία "prive" συνομιλία, τότε έχετε δύο επιλογές: να στείλετε ένα message ή να κάνετε απευθείας σύνδεση με τον έτερο συνομιλητή (DCC chat). Και οι δύο αυτές επιλογές είναι προσπελάσιμες, είτε από το κεντρικό μενού και την toolbar είτε με δεξί click πάνω στο όνομα του συνομιλητή σας. Αν θέλετε να στείλετε ταυτόχρονα και κάποιο αρχείο - μία φωτογραφία σας ίσως! - μπορείτε με τη βοήθεια της επιλογής send, από την επιλογή DCC του κεντρικού μενού. Εξίσου χρήσιμη είναι η δυνατότητα list channels, που παρουσιάζει ποια channels είναι ενεργά και με πόσα μέλη το καθένα. Αξίζει να σημειωθεί πως μπορείτε να συμμετέχετε σε περισσότερα του ενός κανάλια ταυτόχρονα. Παρόμοιο πρόγραμμα με το MIRC είναι και το VIRC, το οποίο υιοθετεί περίπου το ίδιο interface.

ICQ

Το ICQ είναι, ίσως, με διαφορά το λαοφιλέστερο πρόγραμμα. Φιγουράρει στις πρώτες θέσεις όλων των download sites και προσφέρει εξαιρετικές υπηρεσίες. Οι διαφορές του από τα άλλα ανταγωνιστικά προγράμματα είναι αρκετές. Στο ICQ κάνετε εγγραφή (δωρεάν φυσικά) και αποκτάτε τον δικό σας κωδικό, τον ICQ number. Ο κωδικός αυτός είναι κάτι σαν τηλεφωνικός αριθμός και μόνο όσοι τον έχουν μπορούν να σας καλέσουν σε συνομιλία. Η συνομιλία διεξάγεται σε δύο παράθυρα, όπου στο ένα φαίνεται ότι πληκτρολογείτε εσείς και στο δεύτερο ότι πληκτρολογεί ο άλλος. Με το που πατάτε ένα πλήκτρο, ο αντίστοιχος χαρακτήρας γίνεται ορατός από το συνομιλητή σας, γεγονός που προσφέρει περισσότερη αμεσότητα στο ICQ. Οι λειτουργίες ανταλλαγής αρχείων εξακολουθούν να υποστηρίζονται, ενώ υπάρχουν και υπηρεσίες καταλόγου, κάτι σαν "χρυσός οδηγός" για τα μέλη του ICQ. Μπορείτε να δείτε ποιοι από τους φίλους σας είναι on-line και, σε όσους δεν είναι, μπορείτε να αφήσετε ένα μήνυμα για να το λάβουν μόλις ξανασυνδεθούν με τη "virtual" κοινότητα του ICQ.



ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ ΜΕ ΧΡΕΩΣΗ 60 ΔΡΧ. ΤΗΝ ΩΡΑ!

Για αυτούς που πληκτρολογούν τρεις χαρακτήρες το λεπτό η τεχνολογία έδωσε λύση. Αρκετά προγράμματα, πλέον, υποστηρίζουν τη voice επικοινωνία, την αποστολή δηλαδή ήχου, όπως ακριβώς το τηλέφωνο. Αν, λοιπόν, θέλετε να επικοινωνείτε συχνά με έναν φίλο σας που ζει σε άλλη πόλη ή ακόμα και σε άλλη ήπειρο, δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε ένα μικρόφωνο και κάποιο ανάλογο πρόγραμμα. Εμείς θα αναφερθούμε στο PhoneFree 5.0, το οποίο μπορείτε να αποκτήσετε εντελώς δωρεάν από το Internet (http://PhoneFree.com). Αφού το εγκαταστήσετε, θα σας παραπέμψει σε μία ιστοσελίδα για να συμπληρώσετε μία φόρμα και να κάνετε register ως χρήστης. Μέσα σε 60 δευτερόλεπτα θα σας σταλεί ένα e-mail με μία διεύθυνση. Εκεί θα βρείτε τον κωδικό σας και τον εικονικό αριθμό τηλεφώνου σας, το user ID. Προσοχή! Αν διαβάζετε το e-mail από άλλο site, π.χ. hotmail.com, τότε ίσως αντιμετωπίσετε προβλήματα, αν κάνετε click στη διεύθυνση που θα σας στείλουν. Αντιγράψτε την και πληκτρολογήστε τη σε νέο παράθυρο του Explorer σας. Επειτα από αυτήν την ολιγόλεπτη διαδικασία που είναι πιο εύκολη απ' ό,τι ακούγεται, είστε έτοιμοι να κάνετε log on εκτελώντας το πρόγραμμα PhoneFree. Το περιβάλλον του είναι κάτι παραπάνω από φιλικό. Μπροστά σας θα δείτε ένα κινητό τηλέφωνο και από εκεί μπορείτε να πάρετε οποιονδήποτε, αρκεί να γνωρίζετε το user ID του, το νούμερό του δηλαδή. Οταν το σηκώσει,

έχετε κανονική τηλεφωνική συνομιλία μέσω της κάρτας ήχου, των ηχείων και του μικροφώνου σας. Το μόνο που διαφέρει είναι η χρέωση, η οποία είναι η κοινή μονάδα που πληρώνετε για την ώρα που είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Φυσικά, το ίδιο πρόγραμμα πρέπει να διαθέτει και ο συνομιλητής σας στον υπολογιστή του, ενώ δεν παρέχεται η δυνατότητα να μιλήσετε σε κάποιον που δεν έχει πρόσβαση στο Internet. Η κλήση οποιουδήποτε συμβατικού τηλεφώνου από το Internet είναι υπηρεσία που προσφέρεται από κάποιες εταιρίες με συνδρομή και υπό αμφισβητούμενο καθεστώς νομιμότητας. Κλείνοντας με το PhoneFree, αναφέρουμε ότι διαθέτει και αυτό υπηρεσίες καταλόγου καθώς και υποστήριξη video, δυνατότητα που θα αναλύσουμε παρακάτω για μερικούς αντιπροσωπευτικότερους εκπροσώπους της.

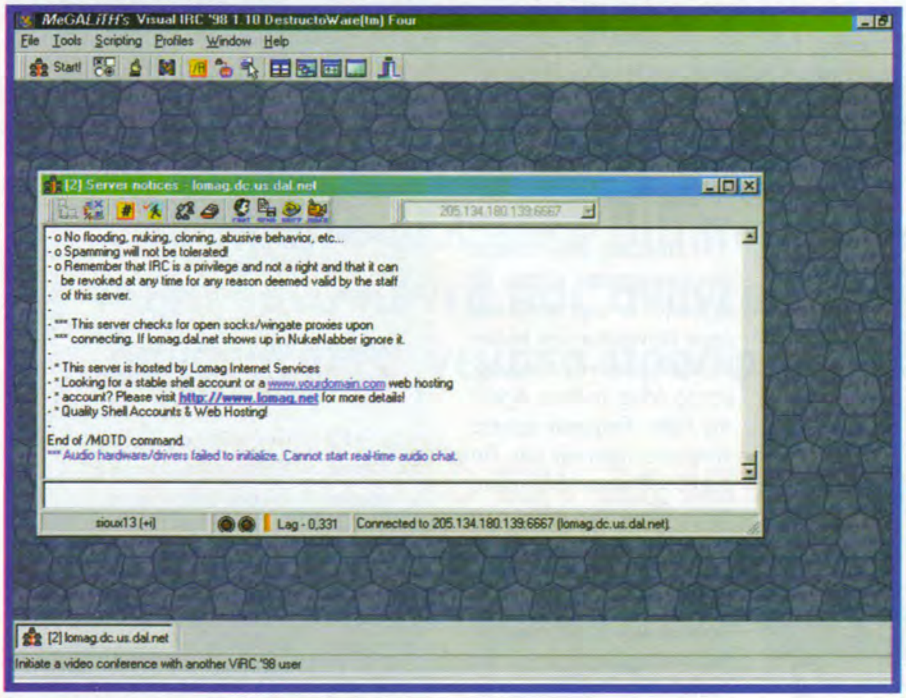


ΑΠΟ ΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΣΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ

Η νέα μανία που αρχίζει να σαρώνει το Internet είναι οι video συνομιλίες. Το δρόμο άνοιξε το Net Meeting της Microsoft, το οποίο εγκαινίασε την υποστήριξη τηλεσυνδιάσκεψης για το ευρύ κοινό. Ακολούθησαν αρκετά παρόμοια προγράμματα. Εξαιρετικά δημοφιλές είναι το PIRCH, μια εφαρμογή που συνδυάζει τις δυνατότητες μιας κοινής IRC πλατφόρμας με video και camera support. Μοιάζει αρκετά με το MIRC, μόνο που το περιβάλλον του είναι φιλικότερο και εμπλουτισμένο με ομορφότερα γραφικά. Υπάρχει η δυνατότητα συνεργασίας του με κάποιο από τα πολλά text-to-speech προγράμματα που κυκλοφορούν και ίσως ήδη να έχετε εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας. Το αποτέλεσμα είναι να ακούτε τους πληκτρολογημένους διαλόγους με ψηφιακή, φυσικά, προσομοίωση ομιλίας. Αν δεν σας αρκεί αυτό, η επιλογή video server έρχεται να σας μυήσει στον κόσμο του video conferencing, ένα πεδίο αρκετά πλατύ για να συμπεριληφθεί στο παρόν άρθρο. Η προσιτή τιμή μιας κάμερας καθιστά πλέον εύκολη την απόκτησή της, με αποτέλεσμα η οπτικοακουστική επαφή δύο ανθρώπων διάμεσου του Δικτύου να μην είναι πια πολυτέλεια. Προσθέτουμε πως το πρόγραμμα VIRC που προαναφέραμε παρέχει επίσης υπηρεσίες αναμετάδοσης ήχου και εικόνας.

ΚΟΥΒΕΝΤΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Σε περίπτωση που για κάποιον μυστήριο λόγο είστε αντίθετοι στην εγκατάσταση ενός από τα προαναφερόμενα προγράμματα, τότε μπορείτε να καταφύγετε στην εναλλακτική λύση που προσφέρουν πολλές ιστοσελίδες. Σελίδες κάθε περιεχομένου, από αθλητικά μέχρι επιστημονικά sites, παρέχουν συχνά τη δυνατότητα συμμετοχής σε κάποια συζήτηση σχετική με το αντικείμενό τους. Δυστυχώς, σε σχέση με τις προαναφερόμενες εφαρμογές, τα chat sites λειτουργούν με αισθητά χαμηλότερες ταχύτητες. Παρ' όλα αυτά, είναι ιδιαίτερα χρήσιμο να διεξάγεται μια κουβέντα σε κάθε σελίδα βασισμένη στο περιεχόμενό της. Οι ενδιαφερόμενοι δεν μένουν στις παρεχόμενες πληροφορίες, αλλά αντλούν γνώσεις και από τρί-



Και υποστήριξη ήχου από το Visual IRC 98.

Η CHAT ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Channel: Το θέμα κάτω από το οποίο συναντιέται και συζητά ένα σύνολο χρηστών.

Operator: Ο ιδρυτής και απόλυτος άρχοντας του εκάστοτε καναλιού.

Kick: Αν είστε "κακά" παιδιά, ο operator μπορεί να σας αποβάλει από το κανάλι του!

Ban: Αν έχετε τη γλώσσα του Γιαννόπουλου, πιθανόν να σας απαγορεύσουν την είσοδο σε κάποιο κανάλι όπου έχετε προκαλέσει πρόβλημα.

Lag: Οταν πλακώνει πολλή κίνηση, τότε υπάρχει μια καθυστέρηση στην αναμετάδοση των δεδομένων. Αυτή λέγεται "lag" και μπορεί να μετρηθεί με την εντολή "ping".

DCC chat: Απευθείας συζήτηση.

DCC send: Αποστολή αρχείου.

Whois: Εντολή που δίνει κάποιες παραπάνω πληροφορίες για ένα τυχάρπαστο nick...

Flood: Η εκνευριστική συνήθεια που έχουν πολλοί να επαναλαμβάνουν συνεχώς μία φράση, μη επιτρέποντας σε κανέναν άλλον να μιλήσει. Ετσι, καταλήγουν με ένα μεγαλοπρεπέστατο kick εκτός καναλιού.

Lol: Laugh Out Loud. Δυνατό γέλιο. Αν βαρεθήκατε να γράφετε χαχαχα...

A/s/l: Ηλικία/φύλο/τοποθεσία (Age/Sex/Location). Για να ξέρουμε ποιος είναι ποιος.

:-) Χαρούμενη φατσούλα! (Προφανώς το πληκτρολογείτε για να εκφράσετε ανάλογο συναίσθημα).

:-D Τρελά γέλια!

:- (Λυπημένη φατσούλα!

;-) Κλείστε μάτι!

$:-< Ζοχάδες...

:-o Ααααα!

Οι φατσούλες με τα σημεία στίξης αποτελούν διεθνή κώδικα επικοινωνίας! Απεικονίζουν τα μάτια, τη μύτη και το στόμα του ομιλητή με στροφή 90 μοιρών.

ΤΟ INTERNET ΜΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ



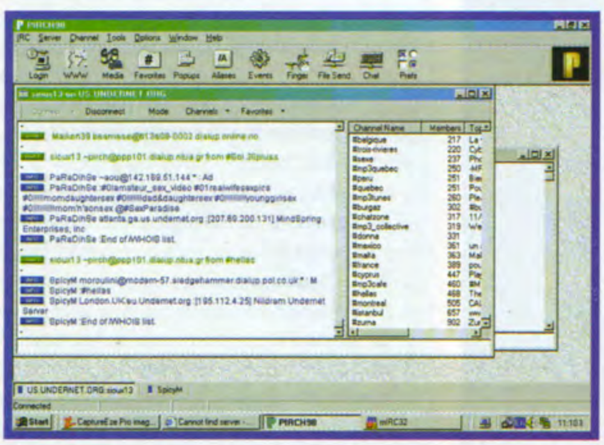
Το interface του PhoneFree δίνει άλλη αίσθηση στις ψηφιακές συζητήσεις σας.

τους, μετατρέποντας μία διεύθυνση του Internet σε μία μικρή κοινότητα.

Σχεδόν όλα τα δημοφιλή sites, με πρωταγωνιστές τις γνωστότερες search engines, παρέχουν τη δυνατότητα chat. Αξίζει να τονίσουμε πως τα chat rooms αυτού του είδους είναι ταξινομημένα σε προκαθορισμένες κατηγορίες με δεδομένη θεματολογία, γεγονός που προσανατολίζει την επιλογή του chat room που μας ενδιαφέρει. Γνωστά sites με chat υποστήριξη είναι τα http://chat.yahoo.com/ και http://chat.lycos.com/.

NEWSGROUPS

Στο πλαίσιο των on-line συζητήσεων εντάσσεται και ο κόσμος των newsgroups. Η αντίστοιχη μορφή επικοινωνίας, αν και στερείται της δυνατότητας ζωντανής συνομιλίας, έχει αναπτύξει το δικό της φανατικό κοινό. Το newsgroup είναι μια κοινότητα χρηστών του Internet μέσα στην οποία ο καθένας μπορεί να θέσει τα ερωτήματά του στους υπόλοιπους και να περιμένει την απάντησή τους. Παράλληλα, υπάρχει η δυνατότητα ενημέρωσης σε τακτική βάση γύρω από τα εξειδικευμένα, συνήθως, θέματα ενός newsgroup μέσω της ανάγνωσης "άρθρων" που έχουν δημοσιευτεί. Δεν είναι λίγοι αυτοί που βρίσκουν τον προαναφερόμενο τρόπο επικοινωνίας ιδιαίτερα πρακτικό, κυρίως λόγω του ότι δεν αναγκάζει το χρήστη να είναι προσκολλημένος στην οθόνη περιμένοντας εκείνη τη στιγμή μια απάντηση στα ερωτήματα που θέτει. Δημοσιεύοντας μία ερώτηση, μία άποψη ή ακόμα και μία αγγελία δίνετε την ευκαιρία σε οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο να σας απαντήσει. Ως μέθοδος ανταλλαγής απόψεων εμφανίζεται πολύ συχνά σε επιστημονικά, τεχνικά και ενημερωτικά αντικείμενα διαλόγου.



Λίστα διαθέσιμων καναλιών μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα από το PIRCH.

Η είσοδος στον κόσμο των newsgroups γίνεται με τη βοήθεια είτε του Netscape Navigator είτε κάποιου εξειδικευμένου προγράμματος όπως το Free Agent της Forte. Υπάρχουν αρκετά sites στο Internet που θα σας βοηθήσουν στα πρώτα σας βήματα, όπως τα http://www.enhance.co.uk/news/ και http://www.newsville.com/news/groups/. Προκειμένου να καταλάβετε περίπου τη δομή αυτού του τρόπου επικοινωνίας, φανταστείτε τον σαν κατηγοροποιημένο e-mail με χιλιάδες θέματα, ταξινομημένα με μια ιεραρχία. Αρκεί να κάνετε subscribe στο news group της αρεσκείας σας και είστε μέλος αυτής της διαδεδομένης μορφής συζήτησης. Δοκιμάστε το και ίσως κατορθώσει να σας ξεκολλήσει λιγάκι από τους έντονους ρυθμούς του live chat!

ΩΡΑ ΓΙΑ ΥΠΝΟ

Τα μάτια πια έχουν αρχίσει να κουράζονται. Η νύστα κάνει τους συνομιλητές να κοιτάξουν τα ρολόγια τους. Κοντεύουν ξημερώματα... Λίγες κουβέντες για το κλείσιμο. Στο μυαλό πάντοτε πλανάται η τολμηρή ιδέα της συνάντησης με τον άγνωστο ή την άγνωστη που μίλαγε όλο το βράδυ. Πόσο άγνωστος είναι, όμως, μετά τόσες ώρες κουβέντας; Αναρωτιέται αν δικαιούται να αποκαλεί φίλο του κάποιον που, αν και συζήτησε μαζί του τα πιο κρυφά μυστικά του, δεν έχει ακούσει ποτέ τη φωνή του. Ισως, τελικά, μετράει το τι λέμε και όχι το πώς. Ισως μπροστά από μία ψυχρή ηλεκτρονική οθόνη να μπορούν δύο άνθρωποι να αποκαλύψουν τον πραγματικό εαυτό τους, μια και η ανωνυμία είναι η απαρχή της εξομολόγησης. Οσο περίεργο, τεχνολογικά διεστραμμένο ή ανθρώπινα ρομαντικό και αν ακούγεται, οι "δικτυακές" φιλίες όχι μόνο υπάρχουν, αλλά είναι και πολύ ισχυρές...

PC

ΜΕΡΙΚΕΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΕΡΑΡΧΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ NEWSGROUPS

alt	Εναλλακτικά groups
bionet	Βιολογία
bit	Bitnet Gatewayed goups
biz	Επιχειρήσεις
cern	CERN Interest groups
ch	Ελβετικά newsgroups
comp	Computing
de	Γερμανικά groups
eunet	Ευρωπαϊκά Usenet newsgroups
gnu	The GNU project of the Free Software Foundation
hepnet	High Energy Physics. Δείτε επίσης: CERN, DESY, FNAL, KEK, LBL, SLAC, SSC
k12	Παιδιά & εκπαίδευση
misc	Διάφορα (π.χ. αγγελίες)
news	Σχετικά με τα ίδια τα news groups
pubnet	Public access systems
rec	Recreation
sci	Επιστήμη
soc	Κοινωνία
talk	Κουβέντα και κουτσομπολιά!

DEMOSCENE
Μία διαφορετική ηλεκτρονική κουλτούρα

Ο υπολογιστής μου θεωρούνταν πάντα παλαιάς τεχνολογίας. Τα καινούρια προγράμματα μου έδιναν την εντύπωση ότι δεν αξίζει τίποτα. Μια μέρα, όμως, έπεσαν στα χέρια μου μερικά demos, που με βοήθησαν να δω με άλλο μάτι τον κόσμο των υπολογιστών. Θα αναρωτιέστε, βέβαια, σε ποια demos αναφέρομαι. Πρόκειται για εκείνα στα οποία ταλαντούχοι προγραμματιστές, γραφίστες και μουσικοί συνεργάζονται με σκοπό τη δημιουργία μιας multimedia επίδειξης (demostration) των ικανοτήτων των δημιουργών και των δυνατοτήτων του υπολογιστή. Το κυριότερο είναι ότι λειτουργούν ως χομπίστες, με πρωταρχικό σκοπό τη διασκέδαση! Σήμερα υπάρχει μία διεθνής underground κοινότητα από demomakers, η οποία ονομάζεται demoscene.

Του Μιχάλη Κάργα
mkargas@hotmail.com



Ισως να θυμούνται μερικοί τις πειρατικές ομάδες που έφτιαχναν ορισμένα προγράμματα, με τα οποία ξεγελούσαν το copy protection των παιχνιδιών (cracks). Πολλές φορές τα cracks συνοδεύονταν από ένα μικρό intro, με το οποίο διαφήμιζαν το πειρατικό group τους ή έστελναν χαιρετίσματα (greetings) σε άλλα groups. Ενα όμορφο logo της πειρατικής ομάδας εμφανιζόταν και σκρόλαρε με μανία στην οθόνη, μαζί με έναν text scroller και μια ωραία συνοδευτική μουσική. Τα cracker intros (ή αλλιώς cracktros) είναι ουσιαστικά οι πρόγονοι των demos. Κάποτε οι crackers άρχισαν να δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τον προγραμματισμό intros (μικρά demos) παρά για το σπάσιμο του copy protection. Ετσι, αρκετά cracking groups μεταλλάχθηκαν σιγά σιγά σε demogroups, ενώ παράλληλα κομπιουτεράδες, που δεν είχαν σχέση με την cracking σκηνή, έψαχναν για coders, γραφίστες και μουσικούς για να ιδρύσουν μια τέτοια ομάδα. Τα θεμέλια της demoscene, όπως την ξέρουμε σήμερα, μόλις είχαν χτιστεί!

Στην αρχή η demoscene ήταν πολύ μικρή και άγνωστη στους πολλούς, αργότερα όμως απέκτησε αρκετούς οπαδούς από διάφορες χώρες. Οι demosceners επικοινωνούσαν μεταξύ τους μέσω των BBS (άλλωστε χρησιμοποιούνταν μέχρι τότε από τους crackers για τη μεταφορά πειρατικών warez) ή και μέσω αλληλογραφίας, κάτι που λείπει από τη σημερινή demoscene, λόγω της επικράτησης του Internet. Σιγά σιγά άρχισαν να διοργανώνονται τα πρώτα demoparties, τα οποία είχαν ως σκοπό τη συνάντηση των demomakers από διάφορες χώρες, ενώ γίνονταν και διαγωνισμοί καλύτερου demo, γραφικών ή μουσικής. Τότε πολλοί συνειδητοποίησαν ότι ουσιαστικά αποτελούσαν τα μέλη μιας μικρής αλλά αναπτυσσόμενης underground κοινωνίας, αυτήν που καλούμε σήμερα demoscene. Και για να μιλάμε με ημερομηνίες, όλα αυ-



Το Second Reality, για μερικούς ίσως το καλύτερο demo που βγήκε ποτέ στο PC!

τά συνέβησαν στο PC από το 1990 και μετά.

Εκτοτε, τα πράγματα έχουν εξελιχθεί πολύ. Η demoscene (σκηνή στα ελληνικά) είναι διαδεδομένη σε πολλά μέρη του κόσμου, κυρίως στην Ευρώπη, ενώ δεκάδες demoparties διοργανώνονται σε όλο τον κόσμο. Μάλιστα, στα πιο διάσημα από αυτά, όπως το ASSEMBLY Party στη Φινλανδία, μαζεύονται 2 με 3 χιλιάδες άτομα! Οι demosceners βρίσκονται πιο κοντά μεταξύ τους, λόγω του Internet (αν και μερικοί παλιοί demosceners θα νοσταλγήσουν τις εποχές που η επικοινωνία γινόταν μέσω της αλληλογραφίας, γνωστή και ως mailswapping), ενώ έτσι η σκηνή έχει γίνει περισσότερο ανοιχτή σε νέα άτομα. Βέβαια, παραμένει ακόμα και σήμερα ο underground χαρακτήρας της, γιατί -δυστυχώς- πολλοί λίγοι την ξέρουν και ενδιαφέρονται γι' αυτήν, ενώ ο απλός χρήστης δεν έχει καν ακούσει για demos (ακριβώς όπως και στην περίπτωση των λειτουργικών, όπου μόνο οι ψαγμένοι ξέρουν ότι υπάρχουν εναλλακτικά λειτουργικά όπως το Linux ή το BEos!).

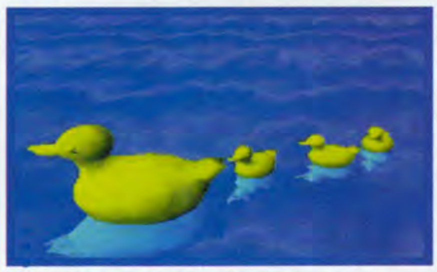
Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ DEMOSCENE

Ορισμένοι από εσάς μπορεί να μου πείτε: "Εντάξει, είδαμε τα demos ξανά και ξανά, και τι έγινε! Ποια είναι η χρησιμότητά τους, βρε αδελφέ;". Θα σας μιλήσω για την αξία που ανακάλυψα σε αυτά αλλά και στην ευρύτερη έννοια της demoscene. Αρχικά, το ενδιαφέρον μου για τα demos προήλθε από αυτά που έβλεπα στην οθόνη του υπολογιστή μου. Αργότερα, όμως, ανακάλυψα ότι υπάρχουν και άλλοι λόγοι για τους οποίους αξίζει κάποιος να ασχοληθεί με τη σκηνή, εκτός από το optimized software. Σήμερα, μάλιστα, αρχίζω να πιστεύω ότι η demoscene είναι η καλύτερη ανακάλυψη στον κόσμο των υπολογιστών!

Αρχικά μου κινήθηκε απλώς η περιέργεια να δω ορισμένα demos που έπεσαν στα χέρια μου, μια και είχα ακούσει καλά λόγια γι' αυτά. Αποφάσισα να τρέξω ένα από αυτά, και ύστερα από λίγα λεπτά χρειάστηκε να σκύψω για να μαζέψω το σαγόνι μου που είχε πέσει στο έδαφος!!! Δεν είχα ξαναδεί τέτοια πράγματα στον υπολογιστή μου... Τα γραφικά εφέ που έβλεπα ήταν υπέροχα, το frame rate ήταν κολλημένο στο full, ενώ πρώτη φορά άκουγα τόσο ωραία μουσική σε υπολογιστή [είχα συνηθίσει στο midi]. Από τότε έχω ανακηρύξει τα demos ως το καλύτερο είδος software, ανεξαρτήτως υπολογιστή! Μου αρέσει το ότι είναι μικρά σε μέγεθος, δεν απαιτούν το state of the art μηχάνημα (χωρίς αυτό να μειώνει την ποιότητά τους) και τα γραφικά τους είναι real time. Αυτό σημαίνει ότι τα γραφικά δημιουργούνται την ίδια στιγμή πριν να εμφανιστούν στην οθόνη, σε αντίθεση με τα video files, όπου αυτό που βλέπει κάποιος είναι η διαδοχή καρέ εικόνων, τα οποία δημιουργήθηκαν παλαιότερα σε κάποιους άλλους υπολογιστές (precalculated). Βέβαια, τα real time γραφικά απαιτούν μεγαλύτερη ισχύ, αλλά τα demos τα καταφέρνουν πολύ καλά σε αυτό.

Τα demos λοιπόν είναι σε μεγάλο βαθμό optimized. Τα εφέ είναι σχεδόν πάντα real time (μάλιστα, θεωρείται ντροπή για έναν demomaker να βάλει animations με τη λογική του video σε demo!), κάτι που δεν μειώνει την ταχύτητά τους σε αργούς υπολογιστές. Μάλιστα, στα demos γίνεται εξομοίωση κάθε σκηνής με μαθηματικές εξισώσεις, δηλαδή ακόμα και ορισμένα 2D effects (π.χ. fire, water, fractal) θα δει κάποιος να γίνονται με γραφικούς αλγορίθμους που περιέχουν μαθηματικά, κάτι που τα κάνει να είναι πολύ μικρά σε μέγεθος. Σε ό,τι αφορά την ταχύτητα, έχω δει ομαλότατα 2D effects που θυμίζουν SNES σε 386, 3D γραφικά και τεχνολογίες που βλέπει κάποιος μόνο με τις 3D κάρτες, όπως διαφάνειες, gourad και phong shading, environment mapping, bump map-

Η demoscene ουσιαστικά ξεκίνησε από παλαιότερα μηχανήματα. Υπάρχουν όμως ακόμα και σήμερα άτομα που προγραμματίζουν σε Amiga, Atari, Archimedes ή ακόμα και στα παλιότερα 8bit, όπως C64, CPC και Spectrum! Σκηνή θα βρείτε ακόμα και για το Gameboy, αν ψάξετε!!!



Ομορφη 3D scene στο Juice των Psychic Link.



Μαντέψτε ποιος είναι στο πλυντήριο! (Verses/EMF)

OTHER DEMOSTUFF...

Τα demos δεν είναι το μόνο είδος software που δημιουργείται στη σκηνή.

Intros: Μικρά demos που συνήθως δεν ξεπερνάνε τα 100KB, ενώ μπορεί κάποιος να βρει και καταπληκτικά intros σε μικρότερα μεγέθη, όπως 4KB, 1KB ή και 256 bytes!

Dentros: Demos που σκοπό έχουν τη μεταφορά νέων, όπως την ανακοίνωση της δημιουργίας ενός καινούριου demogroup.

BBS Intros: Intros που δημιουργήθηκαν με σκοπό τη διαφήμιση μίας BBS.

Diskmags: Υπέροχα ηλεκτρονικά περιοδικά που μπορεί κάποιος να διαβάσει στην οθόνη του υπολογιστή του. Συνήθως περιέχουν νέα από τη σκηνή, charts των καλύτερων demos, groups, coders κ.λπ., χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν έχουν άλλα θέματα ποικίλης ύλης.

Graphic disks: Προγράμματα που παρουσιάζουν γραφικά στην οθόνη (Εδώ η περισσότερη δουλειά πέφτει στον γραφίστα της ομάδας!)

Music disks: Το αντίστοιχο με την προαναφερόμενη κατηγορία, μόνο που εδώ παρουσιάζονται μουσικά κομμάτια, πάντα με τη βοήθεια ενός όμορφου και εύχρηστου interface.

Party invitation: Μικρό intro - πρόσκληση σε κάποιο demoparty, με πληροφορίες για τον τόπο και το χρόνο που θα γίνει, τους κανόνες των διαγωνισμών κ.λπ.

Party report: Επίσης μικρό intro με εικόνες από το party και αποτελέσματα των διαγωνισμών.

Φυσικά, μπορεί να βγάλει και άλλα το μυαλό ενός demoscener, όπως Textdemo, το οποίο είναι demo δημιουργημένο αποκλειστικά και μόνο με ascii χαρακτήρες, ή και Webtro, με εικόνες από το γάμο ενός demomaker!!!

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ PC SCENE

Υπάρχουν και στην Ελλάδα άτομα που γνωρίζουν και ενδιαφέρονται για την demoscene. Μάλιστα γινόταν και ένα demoparty στην Πάτρα. Η ελληνική σκηνή όμως δεν υπάρχει σήμερα. Προσπάθησα να



Οι DEUS, το καλύτερο ελληνικό demogroup και διοργανωτές των περίφημων GARDENING parties.

επικοινωνήσω με ορισμένους Ελληνες demosceners και η απάντηση που έλαβα είναι ότι οι περισσότεροι σταμάτησαν να ασχολούνται λόγω σπουδών ή άλλων υποχρεώσεων. Το ελληνικό demoparty δεν ξανάγινε μετά το 1997 και όλα σταμάτησαν εκεί.

Ουσιαστικά η ελληνική demoscene υπήρξε από το 1995 μέχρι το 1997. Τα πρώτα ελληνικά demogroups, όπως οι DEUS και οι A.S.D., εμφανίστηκαν μετά το 1994. Το 1995 διοργανώθηκε το πρώτο demoparty, το GARDENING (τώρα μη με ρωτήσετε γιατί το ονόμασαν έτσι!), το οποίο συνεχίστηκε μέχρι και το 1997. Μερικά γνωστά groups είναι τα εξής: DEUS (οι διοργανωτές του Gardening), A.S.D., DEBRIS, HELIX, DEMANIACS, RED POWER.

Οταν έμαθα ότι υπήρχε ελληνική σκηνή, ήταν ήδη πολύ αργά. Τα ελληνικά demos που έβρισκα ήταν πολύ λίγα, ενώ οι λίγες σελίδες για την ελληνική σκηνή ήταν τόσο παλιές, που μου έδιναν την εντύπωση ότι η ελληνική demoscene ανήκε στην προϊστορία. Η σκηνή ήταν ήδη νεκρή. Υπάρχει όμως πάντα η ελπίδα να ξαναρχίσει κάτι. Ποιος ξέρει, ίσως κάποτε ξεκινήσουν κάποιοι από εμάς τη νέα ελληνική σκηνή!

Στο CD του "PC Master" θα βρείτε όσα ελληνικά demos κατάφερα να βρω στο Internet. Επίσης, παρακάτω θα βρείτε μερικές διευθύνσεις για την ελληνική demoscene.

DEMOgr: http://www.hack.gr/demo-gr - Η επίσημη σελίδα της ελληνικής σκηνής

DEUS homepage: http://welcome.to /deus - Εδώ θα βρείτε, εκτός από demos, και μερικές πληροφορίες για τα GARDENING parties.

MATRIX USERS: http://www.kapatel.gr /matrix/users/ - Εδώ μπορείτε να βρείτε την προσωπικές σελίδες ορισμένων παλιών demosceners, όπως των Mot, Morales, Cjdib, Amusic.



Εντυπωσιακά shaded objects ακόμα και σε 486, real time και χωρίς 3D κάρτα μάλιστα. (Fashion/Logic Design).

ping, flare effects, σε 486, και ακόμα καλύτερες 3D σκηνές σε Pentium και πάντα χωρίς 3D κάρτα! (Προσέξτε για ποιες τεχνολογίες και για πόσο παλιούς υπολογιστές μιλάω!) Το καλύτερο στην όλη υπόθεση είναι ότι τα έχω δει όλα αυτά και σε πολύ μικρά intros, των 64 ή και 4KB (ναι, kilobytes)!!! Εκεί πια μέχρι και τα textures και τα 3D models με εξισώσεις δημιουργούνται. Δεν υπάρχουν γραφικά, μόνο εξισώσεις! Θα πρέπει, λοιπόν, να τα παρακολουθήσει κάποιος και από την τεχνική πλευρά τους, για να καταλάβει την πραγματική αξία τους.

Μεγάλη αξία όμως έχει και η demoscene. Με το που εισέρχεται κάποιος στην κοινότητα των demomakers, κερδίζει πολλά. Καταρχήν, σκέφτεται σοβαρά να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό. Οσοι φίλοι μου γνώριζαν παλαιότερα τη σκηνή αποφάσισαν κάποτε να μάθουν Assembly! (Ο γράφων ασχολήθηκε με τον προγραμματισμό γραφικών αλγορίθμων σε Qbasic!!!) Επειτα μπορεί κάποιος να γίνει πολύ δημιουργικός μέσα στην demoscene! Η δημιουργία ενός demo απαιτεί πολύ καλές γνώσεις προγραμματισμού (σε επίπεδο C++, Assembly και γνώση καλών μαθηματικών), δημιουργία φοβερών γραφικών εικόνων και πολύ καλής μουσικής, ενώ στο τέλος θα πρέπει να προσεχθεί και το design του demo, δηλαδή το στιλ, το πώς συγχρονίζεται η μουσική με το animation κ.λπ. Συνήθως είναι απαραίτητη η συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Ολοι μαζί δουλεύουν για τη δημιουργία ενός demo, που πολλές φορές ξεπερνάει σε γενικό σύνολο και τα εμπορικά παιχνίδια και μάλιστα το κάνουν ως χόμπι και όχι για το χρήμα. Είναι λοιπόν φανερό το πόσο δημιουργικός μπορεί να γίνει κάποιος αν ασχοληθεί με την demoscene. Τέλος, μπορεί να γνωρίσει αληθινά freaks, που ξέρουν πολλά γύρω από τους υπολογιστές και τον προγραμματισμό, τα οποία έχει τη δυνατότητα να συναντήσει συμμετέχοντας και σε κάποιο demoparty. Μπορεί επίσης να γίνει μέλος ενός demogroup, από όπου θα κάνει γνωριμίες με άλλους κομπιουτεράδες. Προσωπικά δεν έχω πάει ακόμα σε demoparty (γνώρισα πολύ αργά την demoscene), είμαι όμως μέλος ενός ελληνικού CPC demogroup. Πιστέψτε



Μία καταπληκτική σκηνή στο Tribes.

με, θα κάνετε πολλές γνωριμίες με άλλα computer freaks μέσα από τη σκηνή και θα το διασκεδάσετε!

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ PC SCENE

Η σημερινή κατάσταση της σκηνής του PC δεν είναι τόσο καλή όσο παλαιότερα. Δεν θα ήθελα να σας απογοητεύσω, αλλά ξεχάστε

LINKS ΓΙΑ ΤΗΝ PC ΣΚΗΝΗ

THE HORNET ARCHIVE: www.hornet.org - Το παλιό καλό site, από όπου μπορούσε κάποιος να κατεβάσει τα πάντα γύρω από την demoscene. Σημερινός αντικαταστάτης του το...

...THE TREBEL ARCHIVE: www.trebel.org - Σύντομα κοντά σας!

PC DEMOS EXPLAINED: http://www.oldskool.org/demos/explained - Αν είστε αρχάριος στα demos, αυτό είναι το site για να λύσετε τις απορίες σας.

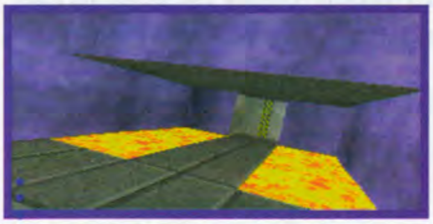
TWO HEADED SQUIRREL: http://squirrel.scene.hu/šquirrel/ths.html - Ο Mackracken αναλαμβάνει να σας ενημερώσει για τα νέα demos, τα οποία μόλις έτρεξε στον υπολογιστή του!

DEMO FTP: ftp.scene.org - Ftp με όλα τα καινούρια demos για PC και όχι μόνο.

SCENET: www.scenet.de - Εδώ μπορείτε να βρείτε ό,τι σελίδα θέλετε, μέχρι και τις σελίδες από τα περισσότερα demogroups, και όχι μόνο στο PC αλλά και σε κάποια άλλα μηχανήματα.

CYBERDEMOSCENE: http://www.fortunecity.com/skyscraper/black/791/gscene.htm - Η σελίδα του γράφοντος. Μπορείτε να βρείτε πολλές χρήσιμες πληροφορίες για σκηνές διάφορων μηχανημάτων.

όλα αυτά που έγραφα προηγουμένως περί optimized software. Θέλω απλώς να σας προειδοποιήσω ότι αυτά που διαβάσατε αφορούν κυρίως στις παλαιότερες εποχές. Φταίνε άραγε οι Pentium 2, τα Windows, φταίει το ότι οι demomakers σνομπάρουν τις 3D κάρτες (Software power!) ή μήπως το ότι οι εταιρίες μάζεψαν όλους τους καλούς democoders; Το σίγουρο είναι, πάντως, ότι έχει πέσει η ποιότητα των demos, ενώ υπάρχει και η περίπτωση να δείτε demo που να απαιτεί περισσότερα από το πιο απαιτητικό παιχνίδι και να έχει πολύ χειρότερη engine! Το ακριβώς αντίθετο δηλαδή από τις παλαιότερες εποχές της demoscene! Μην ανησυχείτε, πάντως, βγήκαν μερικά καλά demos αυτήν τη χρονιά, ενώ υπάρχουν demos που αξιοποιούν τους απλούς Pentium ή και μερικά πολύ καλά 3D accelerated. Μην ξεχνάμε και τα μικρά 4KB και 64KB intros που παραμένουν εντυπωσιακά στο μέγεθος, ενώ για τους παλαιότερους με τους 486 και κάτω υπάρχουν μερικά παλαιότερα demos που θα σας κάνουν να νομίζετε ότι έχετε Pentium! Πάντως, η de-



Ποιος θα μπορούσε να πιστέψει ότι στο 4KB intro μπορεί να χωρέσει μία Descent engine! (Omniscient/Sanction)

moscene του PC έχει εξελιχθεί σήμερα σε τέχνη. Ετσι, μπορεί κάποιος να βρει demos με πολύ καλύτερο design από τα παλαιότερα. Απλώς πρέπει να προσεχθεί λίγο το optimizing, για να γίνει ξανά η σκηνή αυτό που πάντοτε ήταν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Γνώρισα πολύ αργά την demoscene, συγκεκριμένα το 1998, και θα ήθελα αυτό να είχε γίνει πολύ νωρίτερα. Πιστεύω ότι υπάρχουν πολλά άτομα που δεν τη γνωρίζουν, παρά τη μεγάλη αξία της. Οπως προανέφερα, είδα με άλλο μάτι τον κόσμο των υπολογιστών, ανακάλυψα νέους ορίζοντες. Ανακάλυψα τη μεγάλη δύναμη του software, τη δημιουργικότητα που κρύβει μέσα του ο υπολογιστής, γνώρισα τα αληθινά freaks και βρήκα τρόπους να εισέλθω στην κοινωνία τους. Η ασχολία μου με τους υπολογιστές απέκτησε πολύ μεγαλύτερο νόημα, αφότου γνώρισα την demoscene, κι ελπίζω το ίδιο να συμβεί με εσάς.



Bump mapping, μία τεχνολογία που μόλις τώρα αρχίζει να εμφανίζεται στις 3D κάρτες, κι όμως τη βλέπουμε από το 1995 στα demos!

Στα τελευταία CD-ROMs του "PC Master", στην κατηγορία extras, μπορείτε να βρείτε ορισμένα χαρακτηριστικά δείγματα της παγκόσμιας demoscene. Αυτό θα συνεχιστεί και στα επόμενα τεύχη του περιοδικού μας, προκειμένου να έχετε όλοι την ευκαιρία να δείτε από κοντά όλα όσα διαβάσατε στο παρόν άρθρο.

PC

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΣΚΗΝΕΣ

Θα πρέπει να γνωρίσετε ότι δεν υπάρχουν μόνο PC users που ασχολούνται με τη σκηνή. Η demoscene ουσιαστικά ξεκίνησε από παλαιότερα μηχανήματα. Υπάρχουν όμως ακόμα και σήμερα άτομα που προγραμματίζουν σε Amiga, Atari, Archimedes ή ακόμα και στα παλιότερα 8bit, όπως C64, CPC και Spectrum! Σκηνή θα βρείτε ακόμα και για το Gameboy, αν ψάξετε!!! Μάλιστα, στα παλιά



Το Doom για Spectrum!!! Το έλεγα στους φίλους μου και δεν με πίστευαν!

μηχανήματα η ύπαρξη της demoscene υποδηλώνει ότι υπάρχουν ακόμα και σήμερα άτομα που τα αγαπούν και προγραμματίζουν σε αυτά. Μάλιστα προγραμματίζουν πράγματα που δεν θα πίστευε κανείς ότι θα μπορούσε να δει σε τόσο παλιά μηχανήματα. Αλλωστε αυτός είναι και ο σκοπός των demos - να ωθήσουν τις δυνατότητες ενός υπολογιστή πέρα από τα θεωρητικά του όρια! Παραθέτω παρακάτω ορισμένες διευθύνσεις για να μην ψάχνεστε.

SCENET: www.scenet.de - Μια σελίδα με τα περισσότερα links για την demoscene. Μπορείτε να βρείτε όποια διεύθυνση θέλετε για τον PC αλλά και για Amiga, Atari και C64.

CHAOS homepage: http://www.geocities.com/SiliconValley/Lab/5242 - Η σελίδα των CHAOS, ενός ελληνικού CPC group. Η πιο χαρακτηριστική σελίδα για να επικοινωνήσετε με άλλα μέλη της ελληνικής CPC σκηνής.

DIRTY MINDS homepage: http://www.geocities.com/CollegePark/Lab/1410 - Το ελληνικό CPC group στο οποίο ανήκει ο γράφων. [Αν δεν παινέψουμε το σπίτι μας...]

CPC DEMOS FTP: http://ftp.lip6.fr - Το ftp από όπου μπορείτε να κατεβάσετε demos και diskmags από την CPC scene.

GREEK SPECTRUM CLUB: http://users.forthnet.gr/xan/spectrum/main.htm

THE WORLD OF SPECTRUM: http://www.void.demon.nl/spectrum.html - Από εδώ θα μπορέσετε να κατεβάσετε demos για Spectrum.

COMMODORE DEMOS FTP: ftp.scs-trc.net/pub/c64/Demos

AMIGA DEMOS FTP: ftp.funet.fi/pub/amiga/demos

ATARI ST DEMO HISTORY: http://wwwbrauer.in.tum.de/brandtf/ataridemos.html

ACORN DEMOSCENE: http://www-vis.imag.fr/AcornDemos - O Acorn Archimedes ήταν ένα φιλόδοξο 32bit μηχάνημα, που δεν κατάφερε να επιβιώσει λόγω έλλειψης software. Παρ' όλα αυτά υπάρχει



Ovation, ένα ελληνικό diskmag για Amstrad CPC.

ακόμα και σήμερα acorn demoscene.

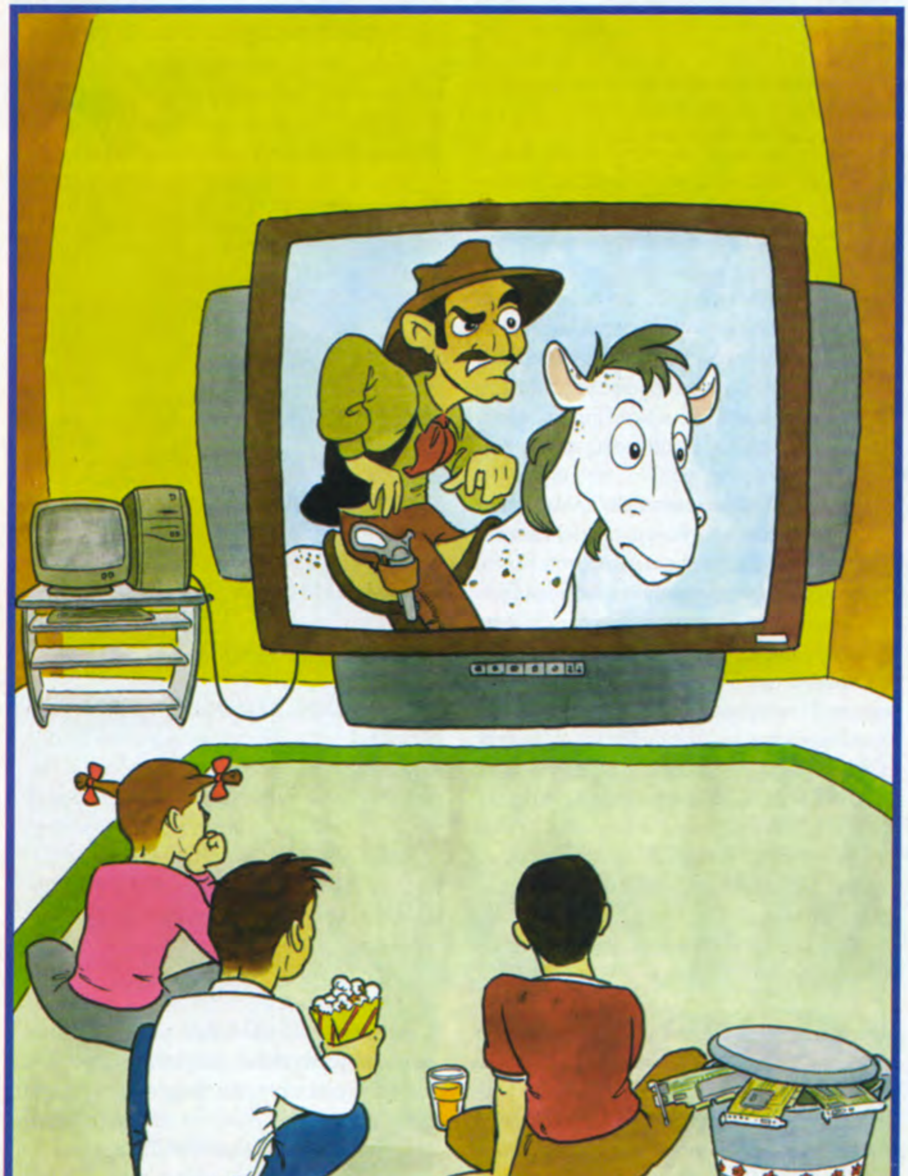
MAC DEMOS HQ: http://www.multimania.com/blopblop/main.html - Μέχρι και ο αγαπητός(;) μας Macintosh έχει demoscene!

TEXTMODE DEMOS: http://tmda.planet-d.net - Εδώ μπορείτε να βρείτε demos φτιαγμένα ολοκληρωτικά από ascii χαρακτήρες. Είναι πολύ πιο διασκεδαστικά από ό,τι νομίζετε!

THE QBASIC DEMOSCENE: http://tz.quickbasic.com - Ποιος είπε ότι με την Qbasic δεν μπορεί κανείς να φτιάξει αξιοπρεπή demos;

DVD-ROM... ΧΩΡΙΣ ΚΑΡΤΕΣ

Software λύσεις για οικονομικό home cinema



Πριν από περίπου δύο χρόνια, όταν εμφανίστηκαν για πρώτη φορά τα DVDs, όλοι γνωρίζαμε πως -αργά ή γρήγορα- θα αντικαθιστούσαν όχι μόνο τα CDs αλλά και τις βιντεοκασέτες.

Του Ηλία Μαραγκάκη

Οι δυνατότητες που προσφέρουν τα DVDs για την αναπαραγωγή ταινιών είναι αδιαμφισβήτητες. Τα δισκάκια αυτά έχουν πολύ καλύτερη εικόνα και ήχο από τις βιντεοκασέτες, ενώ οι ευκολίες που προσφέρουν είναι απαράμιλλες. Από το ίδιο DVD ο χρήστης μπορεί να δει την ταινία όχι μόνο στην αγγλική γλώσσα αλλά μεταγλωττισμένη στα γερμανικά, τα γαλλικά ή τα ισπανικά, ενώ η επιλογή υποτίτλων αφορά σχεδόν σε όλες τις επίσημες γλώσσες. Φυσικά, η ανθεκτικότητά τους δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να συγκριθεί με αυτήν των βιντεοκασετών, που βασίζονται σε τεχνολογία ηλικίας σχεδόν τριών δεκαετιών.

Ωστόσο, προς το παρόν, οι επιτραπέζιες συσκευές DVD ή αλλιώς DVD players είναι αρκετά ακριβές, ξεκινώντας από 200.000 δρχ., ενώ τα λίγα χρόνια εμπειρίας των κατασκευαστών έχουν αποδειχθεί το μεγαλύτερο εμπόδιο για την απόκτηση αξιοπιστίας. Οπως πάντα τη λύση έρχεται να δώσει ο χώρος της Πληροφορικής, όπου οι συσκευές DVD-ROM έχουν γίνει κοινότοπες, ιδιαίτερα για τους υπολογιστές που αγοράζονται στο εξής.

Φυσικά, και σε αυτή την περίπτωση η λύση δεν είναι πάντα φθηνή, αφού οι συσκευές DVD-ROM ξεκινούν από 35.000 δρχ. και φτά-

νουν ακόμη και τις 90.000 δρχ. Βασικό στοιχείο, που ανεβάζει την τιμή, είναι οι κάρτες που συνοδεύουν τις συσκευές, οι οποίες αναλαμβάνουν το ρόλο της αποκωδικοποίησης των συμπιεσμένων δεδομένων σε μορφή MPEG-2 που έχουν τα DVDs. Ευτυχώς, τον ίδιο ρόλο με τις κάρτες MPEG-2 μπορούν να επιτελέσουν και οι κάρτες γραφικών, εφόσον φυσικά χρησιμοποιηθεί το κατάλληλο software. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να απολαύσουμε τις αγαπημένες μας ταινίες στον προσωπικό μας χώρο με ελάχιστο κόστος. Εξάλλου η διαφορά τιμής από ένα απλό CD-ROM είναι αρκετά μικρή, ώστε να δικαιολογεί απόλυτα την αγορά αντί αυτής ενός DVD, που θα επεκτείνει σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες του PC.

ΠΟΛΛΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ... ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Οπως προαναφέραμε, για να στήσουμε το δικό μας home cinema, δεν είναι απαραίτητο να μπούμε στα έξοδα της αγοράς μίας επιπλέον κάρτας MPEG-2. Μπορούμε να έχουμε το ίδιο αποτέλεσμα (ή και καλύτερο) πολύ πιο εύκολα και οικονομικά, αφού την αποκωδικοποίηση μπορεί να κάνει και ο επεξεργαστής σε συνδυασμό με την κάρτα γραφικών. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχουμε έναν "σεβαστό" υπολογιστή, δηλαδή τουλάχιστον PII 300MHz, 64MB RAM, μία καλή κάρτα γραφικών και φυσικά ένα DVD-ROM. Τα υπόλοιπα αναλαμβάνουν τα προγράμματα που θα δούμε στη συνέχεια.

Τα δημοφιλέστερα προγράμματα που κυκλοφορούν ή πωλούνται αυτή τη στιγμή στο Internet είναι το WinDVD της Intervideo, το SoftDVD της Zoran, το PowerDVD της Cyberlink, το DVD Player της Quadrant International (σημερινή Ravisent), το Xing DVD της Xing και το VaroDVD της Varovision. Σε καθένα από αυτά ο κατασκευαστής έχει δώσει βάση σε κάποια βασικά χαρακτηριστικά, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει πως το αποτέλεσμα είναι πάντοτε αποδεκτό.

WinDVD

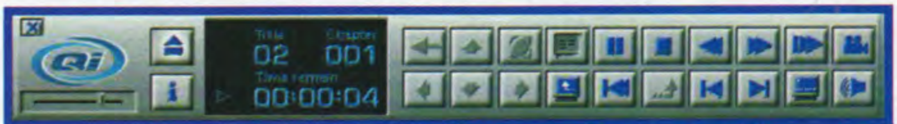
Πολλοί θεωρούν ότι το πρόγραμμα αυτό είναι το δημοφιλέστερο του είδους, κατά τη γνώμη μας, όμως, δεν είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί. Το WinDVD είναι το πλέον εργονομικό πρόγραμμα DVD, παρέχοντας όλες τις ευκολίες στο χρήστη και όλα τα μενού που υποστηρίζουν τα DVDs, όπως επιλογή γλώσσας ή υπότιτλων κ.ά. Η Intervideo ισχυρίζεται πως το πρόγραμμά της συνεργάζεται άψογα με όλες τις κάρτες γραφικών, ακόμη και με αυτές που έχουν το τσιπάκι Intel740. Ομως βασικό μειονέκτημα του προγράμματος κρίνεται η μεγάλη επεξεργαστική ισχύς που απαιτεί (PII από 400MHz και άνω), ενώ η ποιότητα αναπαραγωγής δεν είναι η καλύτερη δυνατή με αρκετά προβλήματα στην αναπαραγωγή ήχου. Το WinDVD υποστηρίζει MPEG-1/-2, Video CD (VCD) και στην αναπαραγωγή ήχου Dolby Digital Stereo (AC-3) 5,1 καθώς επίσης ήχο σε τέσσερα ηχεία, εφόσον η κάρτα το επιτρέπει.

WinDVD



INTERNET SITES

- **WinDVD** *www.intervideo.com*
- **Cinemaster 99** *www.qi.com*
- **SoftDVD** *www.zoran.com*
- **PowerDVD** *www.cyberlink.com.tw*
- **XingDVD** *www.xingtech.com*
- **VaroDVD** *www.varovision..com*



Cinemaster 99

Cinemaster 99

Το Cinemaster 99 θεωρείται το πλέον κορυφαίο πρόγραμμα του είδους, προσφέροντας άριστη ποιότητα εικόνας και ήχου. Εξάλλου η μηχανή αποκωδικοποίησης που χρησιμοποιεί έχει βρει εφαρμογή και σε άλλα παραπλήσια προγράμματα που κυκλοφορούν στο Internet. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός πως, ακόμη και σε ένα PII 350, η ποιότητα εικόνας που προσφέρει είναι συγκρίσιμη, αν όχι ανώτερη από αυτήν με χρήση κάρτας MPEG-2. Δυστυχώς, το πρόγραμμα δεν προσφέρει τις ευκολίες και δυνατότητες που έχουν άλλα (π.χ. PowerDVD) και το μενού του είναι αρκετά έως υπερβολικά λιτό. Το τελευταίο ίσως να αποτελεί το μόνο λόγο να μην το χρησιμοποιήσετε, εάν όμως παρακολουθήσετε έστω και μία ταινία με αυτό είναι σίγουρο πως θα αποτελέσει το μέτρο σύγκρισης για όλα τα άλλα προγράμματα. Προς το παρόν, δεν έχουν αναφερθεί προβλήματα ασυμβατότητας. Εμείς το δοκιμάσαμε ακόμη και σε Celeron 300, όπου διαπιστώσαμε ότι απέδιδε εξίσου καλά με άλλα ισχυρότερα συστήματα. Τέλος, το Cinemaster 99 υποστηρίζει MPEG-1/-2 σε ήχο και εικόνα, ενώ στον ήχο το γνωστό AC-3.

SoftDVD

Το πρόγραμμα αυτό είναι το πρώτο MPEG που κυκλοφόρησε. Βασικό χαρακτηριστικό του είναι οι ειδικές εκδόσεις που διαθέτει, ανάλογα με την κάρτα γραφικών που είναι εγκατεστημένη. Ετσι, ανάλογα με την κάρτα γραφι-

ΤΟ DVD PLAYER ΤΩΝ WINDOWS 98!

Σίγουρα δεν το έχετε δει στο Start menu, και σίγουρα δεν το επιλέξατε κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, αφού και να θέλατε, δεν μπορούσατε. Το πρόγραμμα αυτό είναι "κρυμμένο" στο CD των Win98 και για να το εγκαταστήσετε θα χρειαστεί να εξαγάγετε μερικά αρχεία .cab από το CD των Windows. Συγκεκριμένα, θα χρειαστεί να εξαγάγετε από τους φακέλους τα ανάλογα αρχεία:

DRIVER11.CAB.........DVDPLAY.CHM
DRIVER17.CAB.........DVDPLAY.EXE
DRIVER17.CAB.........DVDRGN.EXE
WIN98_28.CAB.........DVDPLAY.CNT
WIN98_44.CAB.........DVDPLAY.HLP

Στη συνέχεια τοποθετήστε τα αρχεία αυτά σε έναν φάκελο της επιλογής σας και το dvdrgn.exe στο φάκελο των Windows. Με το dvdplay.exe μπορείτε να φορτώνετε το πρόγραμμα. Βασική προϋπόθεση είναι να έχετε ήδη εγκαταστήσει ένα από τα προαναφερθέντα προγράμματα DVD, έτσι ώστε χρησιμοποιηθεί η δική τους μηχανή αποκωδικοποίησης, αφού δεν έχουν ανάλογη τα Windows. Οι δυνατότητες του DVD player των Windows δεν είναι αξιόλογες, όμως, όπως θα διαπιστώσετε, το πρόγραμμα είναι λιτό και αξιόπιστο.

DVD-ROM... ΧΩΡΙΣ ΚΑΡΤΕΣ

ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ ΚΑΙ... ΞΕΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ

Το κλείδωμα των περιοχών (Region Protection Code) δεν υπάρχει μόνο στα DVDs, στη registry ή στα προγράμματα που χρησιμοποιούνται για την αποκωδικοποίησή τους. Ανάλογο κλείδωμα έχει τοποθετηθεί και στο firmware των DVD-ROMs, έτσι ώστε, ακόμη και εάν καταφέρετε να "προσαρμόσετε" το πρόγραμμα, η συσκευή γνωρίζει σε ποια περιοχή είναι και ποια δισκάκια επιτρέπεται να παίξει. Αυτό είναι ίσως το τελευταίο όπλο που έχουν στη διάθεσή τους οι εταιρίες παραγωγής ταινιών, προκειμένου να εμποδίσουν την ελεύθερη διανομή των προϊόντων τους. Βέβαια, μόλις κυκλοφόρησαν οι συσκευές με τέτοιο firmware, αμέσως εμφανίστηκαν στο Internet "αναβαθμισμένα" firmware, τα οποία ξεκλείδωναν τον περιορισμό. Φαίνεται, όμως, πως αυτό το παιχνίδι "της γάτας με το ποντίκι" έχει πάρει διαστάσεις επανάστασης. Δεν είναι λίγα τα Web sites τα οποία έχουν κηρύξει πόλεμο εναντίον των εταιριών, προσπαθώντας να εξαλείψουν κάθε περιορισμό που αυτές επιβάλλουν. Προς το παρόν, οι εταιρίες δεν φαίνεται να έχουν αντιληφθεί πως κάθε κλείδωμα υπάρχει για ένα και μόνο σκοπό... για να βρεθεί το ανάλογο κλειδί. Ετσι, προσπαθούν συνεχώς να πιέζουν προς την ύπαρξη των περιορισμών, χωρίς να έχουν αντιληφθεί πως το παιχνίδι το έχουν ήδη χάσει. Προοδευτικά αρχίζουν και οι κατασκευαστές να ανέχονται (αν όχι να υποστηρίζουν) την ύπαρξη αυτών των ξεκλειδωμάτων στο όνομα των υψηλότερων πωλήσεων. Δεν είναι τυχαίο πως η Creative Labs με το Encore DXR-2 έχει τις μεγαλύτερες πωλήσεις στα DVD-ROMs με κάρτα MPEG, αφού κυκλοφορεί στο Internet εδώ και αρκετό καιρό πρόγραμμα που ξεκλειδώνει τον περιορισμό στις περιοχές. Πάντως, προς το παρόν, οι περιορισμοί είναι πραγματικότητα, όπως πραγματικότητα είναι και το "σπάσιμο" αυτών. Το μόνο που δεν είναι γνωστό είναι εάν και πότε θα αποτελούν παρελθόν.



SoftDVD

κών που χρησιμοποιείτε, μπορείτε να κατεβάσετε την αντίστοιχη έκδοση του SoftDVD, εφόσον αυτή δεν περιέχεται στη συσκευασία της κάρτας. Κάθε κατασκευαστής προσφέρει τη δική του έκδοση του προγράμματος, όπως το Creative SoftDVD, το Diamond SoftDVD κ.ο.κ. Με αυτή την προσαρμογή του προγράμματος



PowerDVD

θα περιμέναμε την καλύτερη δυνατή ποιότητα, κάτι που δυστυχώς δεν ισχύει. Βασικό μειονέκτημα του προγράμματος αποδεικνύεται η ηλικία του, αφού δεν έχει δεχθεί εδώ και αρκετά χρόνια κάποιο βασικό εκσυγχρονισμό στη μηχανή αποκωδικοποίησης. Ετσι, η ποιότητα αναπαραγωγής κρίνεται ανεπαρκής, ενώ πολλές φορές υπάρχει ασυμβατότητα, ακόμη και εάν έχετε την ανάλογη κάρτα! Οπως όλα τα παραπλήσια προγράμματα υποστηρίζει MPEG-1/-2, ενώ ανάλογα με την έκδοση που θα κατεβάσετε υποστηρίζει ήχο Dolby Digital (AC-3).

PowerDVD

Το PowerDVD είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα DVD που υπάρχουν, προσφέροντας πολύ καλή ποιότητα ήχου και εικόνας. Οι ευκολίες που προσφέρει καλύπτουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη, αφού ενσωματώνει ακόμη και δυνατότητα Karaoke. Σημαντικό στοιχείο που αποδεικνύει την ποιότητα της μηχανής αποκωδικοποίησης είναι οι απαιτήσεις του, με ελάχιστη έναν PII 266 και 16MB RAM. Επίσης, είναι το μόνο πρόγραμμα που υποστηρίζει τις εντολές 3D Now! της AMD και SIMD των Pentium III, ενώ μπορεί να πραγματοποιήσει και σύλληψη εικόνας. Επίσης, από πλευράς καρτών ήχου, υποστηρίζει όλες τις κάρτες της Creative και σχεδόν όλα τα πρωτόκολλα συμπιεσμένων αρχείων ήχου και εικόνας, ακόμη και VCD 2,0.

XingDVD

Η γνωστή Xing δεν θα μπορούσε φυσικά να απουσιάζει από τους αποκωδικοποιητές DVD, έχοντας ήδη μία σημαντική παρουσία σε ανάλογα προγράμματα για MP3. Η δική της πρόταση έρχεται με το XingDVD, ένα πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή αποκωδικοποίησης με το Cinemaster της QI και έτσι δεν παρουσιάζει προβλήματα στην αναπαραγωγή ήχου και εικόνας. Οι απαιτήσεις του προγράμματος θεωρητικά είναι PII 266, όμως προκειμένου να απολαύσετε την ταινία χωρίς διακοπές, θα χρειαστείτε έναν PII400 ή αντίστοιχο σε ισχύ επεξεργαστή. Η εμπειρία της εταιρίας στο συγκεκριμένο τομέα εγγυάται τη σταθερή βελτίωση του προϊόντος και τη συμβατότητα με όλες σχεδόν τις διαμορφώσεις hardware.

VaroDVD

Το VaroDVD είναι το νεότερο πρόγραμμα του είδους, αφού κυκλοφόρησε πριν από περίπου έναν μήνα. Φυσικά, ήταν αναμενόμενο πως το πρόγραμμα αυτό θα ήταν καλύτερο από οποιοδήποτε άλλο έχουμε δει στο παρελθόν, όμως τελικά τα πράγματα δεν είναι καθόλου έτσι. Παρά τη μοντέρνα σχεδίαση της κονσόλας και την αναβάθμιση της μηχανής αποκωδικοποίησης, το πρόγραμμα καταφέρνει να είναι αρκετά γρηγορότερο από το PowerDVD, όχι όμως και γρηγορότερο από το Cinemaster. Επίσης, πιθανώς να σας προξενήσει πολλά προβλήματα στη "συμβίωση" του με άλλα παραπλήσια προγράμματα, αφού αντικαθιστά πολλά κοινά DLL. Ομως τα πλεονεκτήματά του είναι αρκετά, με βασικότερο τη σταθερότητα της μηχανής αποκωδικοποίησης και μερικές μοναδικές ευκολίες. Μία από αυτές είναι η δυνατότητα επιλογής τριών ταχυτήτων rewind/forward. Φυσικά, το πρόγραμμα υποστηρίζει αρχεία MPEG-1/-2 και ήχο AC-3.

ΠΡΟΤΟΥ ΚΑΝΕΤΕ INSTALL...

Προτού προχωρήσετε στην εγκατάσταση οποιουδήποτε από τα προαναφερόμενα προγράμματα, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας πως όλα απαιτούν να έχετε εγκατεστημένα τα Di-

XingDVD



ΟΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

- **Region 1**
  ΗΠΑ, Καναδάς
- **Region 2**
  Ευρώπη, Μέση Ανατολή, Νότια Αφρική Ιαπωνία
- **Region 3**
  ΝΑ Ασία
- **Region 4**
  Αυστραλία, Νότια Αμερική
- **Region 5**
  Αφρική, Ασία, Ανατολική Ευρώπη
- **Region 6**
  Κίνα

rectX 6.1 και DirectX Media. Θα ήταν προτιμότερο να έχετε εγκαταστήσει το DirectX 7 (υπάρχει στο CD του "PC Master"), αφού διαπιστώσαμε πως σε όλες τις περιπτώσεις είχε ευεργετικά αποτελέσματα. Επίσης, καλό είναι να μην προχωρήσετε ταυτόχρονα στην εγκατάσταση πολλών προγραμμάτων, αλλά να εγκαταστήσετε αυτό που πιστεύετε πως ανταποκρίνεται στις ανάγκες και απαιτήσεις σας και σταδιακά να προχωρήσετε στη δοκιμή των άλλων. Σε αντίθετη περίπτωση, κινδυνεύετε να δημιουργήσετε ασύμβατα μεταξύ τους DLL, με τα οποία δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ούτε ένα από τα ανωτέρω προγράμματα! Επίσης, θα πρέπει να θυμίσουμε πως, ανεξάρτητα από τις δηλώσεις των εταιριών, η εμπειρία μας είναι ότι, για να τρέξουν τα προγράμματα αυτά ικανοποιητικά, πρέπει να έχετε τουλάχιστον έναν PII 300MHz, 64MB RAM και μία κάρτα γραφικών AGP. Εύλογα ο χώρος στο σκληρό δίσκο δεν παίζει σημαντικό ρόλο, αφού δεν χρησιμοποιούνται swap files.

SOFTWARE 'Η ΚΑΡΤΑ MPEG;

Και οι δύο τρόποι αποκωδικοποίησης έχουν τα δικά τους πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Με μία πρώτη ματιά φαίνεται πως το κυριότερο πλεονέκτημα της χρησιμοποίησης λογισμικού αποκωδικοποίησης είναι το πολύ χαμηλό κόστος του. Ομως οι ευκολίες του δεν περιορίζονται εκεί, αλλά προχωρούν στις δυνατότητες υπέρβασης μερικών περιορισμών που φέρνει η λειτουργία των DVDs. Συγκεκριμένα, το Hollywood έχει φροντίσει να χωρίσει τον κόσμο σε περιοχές-αγορές σύμφωνα με τα κανάλια διανομής των κινηματογραφικών εταιριών, έτσι ώστε να μην μπορεί ο καταναλωτής που βρίσκεται, για παράδειγμα, στην Ευρώπη να παρακολουθήσει ταινίες που έχουν ήδη κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ, όχι όμως και στην Ευρώπη. Η δική μας ήπειρος ανήκει στη ζώνη 2, η οποία είναι η ίδια με τη ζώνη 4 στην οποία ανήκει η Αυστραλία. Για το διαχωρισμό των περιοχών στα DVD players υπάρχει τσιπάκι που ελέγχει την περιοχή όπου ανήκει κάθε DVD που μπαίνει στη συσκευή. Το ίδιο κλείδωμα υπάρχει και στα DVD-ROMs, είτε χρησιμοποιηθεί κάρτα MPEG είτε software. Ετσι, εάν τύχει να αποκτήσετε ένα DVD από τις ΗΠΑ, αυτό θα είναι αδύνατο να το δείτε στον υπολογιστή ή στο DVD player σας. Βέβαια, με το software δεν είναι και τόσο... αδύνατο, αφού -ως γνωστόν- στο χώρο των υπολογιστών για κάθε κλείδωμα εμφανίζεται (αργά ή γρήγορα) και το ανάλογα ξεκλείδωμα. Τα cracks αυτά ονομάζονται Region Selectors και με αυτά μπορείτε, όποια στιγμή θέλετε, να αποφασίσετε σε ποια περιοχή ανήκετε, έτσι ώστε να έχετε τη δυνατότητα να δείτε όποια ταινία θέλετε ανεξάρτητα από την προέλευση του DVD. Η διαδικασία αυτή είναι ιδιαίτερα απλή και εύκολη, εάν χρησιμοποιείτε software, ενώ σε περίπτωση κάρτας MPEG τα πράγματα γίνονται λίγο πιο πολύπλοκα, αφού δεν υπάρχουν ανάλογα cracks για όλες τις κάρτες. Φυσικά, για την περίπτωση του επιτραπέζιου DVD player η αλλαγή περιοχών είναι απλώς αδύνατη. Μήπως, λοιπόν, δεν υπάρχει λόγος να συζητάμε για κάρτες MPEG;

Φυσικά όχι, γιατί έχουν και αυτές τα πλεονεκτήματά τους. Η κάρτα εκτελεί το μεγαλύτερο μέρος της αποκωδικοποίησης, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται να έχετε πανίσχυρο επεξεργαστή, άφθονη μνήμη και πολύ καλή κάρτα γραφικών. Ετσι, για υπολογιστές "χαμηλής ισχύος" σίγουρα συνιστάται η αγορά μίας τέτοιας κάρτας. Επίσης, επειδή οι περισσότερες κάρτες έρχονται πακέτο με το DVD, οι κατασκευαστές είναι σε θέση να σας εγγυηθούν τη μεταξύ τους συμβατότητα και την ευκολία χειρισμού. Αντίθετα με το λογισμικό υπάρχουν αρκετά έως σοβαρά προβλήματα συμβατότητας με την κάρτα γραφικών, τα οποία πολλές φορές είναι ανυπέρβλητα. Αυτά μπορούν να έχουν ως αποτέλεσμα τη χαμηλή ποιότητα εικόνας ή ήχου, σε αντίθεση με τις κάρτες οι οποίες δεν παρουσιάζουν προβλήματα στους ανάλογους τομείς.

Ομως είναι αλήθεια πως, όσο ισχυρότεροι γίνονται οι υπολογιστές και ιδιαίτερα οι κάρτες γραφικών, τόσο πιο περιττή θα είναι η χρήση εξειδικευμένων -στο ρόλο της αποκωδικοποίησης- καρτών. Ετσι, αργά ή γρήγορα οι κάρτες MPEG θα αποτελέσουν παρελθόν και η χρήση λογισμικού θα είναι ο κανόνας. Ωστόσο δεν χρειάζεται να περιμένετε μέχρι τότε για να αποκτήσετε το δικό σας home cinema, αφού, όπως είδαμε και ανωτέρω, αρκεί να αποκτήσετε ένα DVD-ROM και να κατεβάσετε το ανάλογο πρόγραμμα από το Internet.

VaroDVD





GAME CL













POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6806775-9
- Volax Interactive, Βύρωνος 30, Π. Ψυχικό, τηλ.: 6778751, 6713108

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	DESCENT 3	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	GRAND THEFT AUTO 2	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	SHADOWMAN	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	94%
	PRINCE OD PERSIA 3D	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	MECH WARRIOR 3	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	HEAVY GEAR 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
ADVENTURE	MYST: MASTERPIECE EDITION	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	99%
	THE NOMAD SOUL	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	97%
	DRACULA	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	97%
	SYSTEM SHOCK 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	FAUST	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	96%
	AZTEC	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	94%
RPG	THE 4th COMING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	DARKSTONE	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	RAGE OF MAGES II	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	SOUL REAVER	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	80%
SIMULATION	FIFA 2000	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	95%
	NBA INSIDE DRIVE 2000	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	X-BEYOND THE FRONTIER	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	SEGA RALLY 2	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	BREAKNECK	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	82%
	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	OFFICIAL F1 RACING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%
	FLIGHT UNLIMITED 3	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	80%
	MIG ALLEY	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	68%
STRATEGY	AGE OF EMPIRES 2	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	95%
	ROGUE SPEAR	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	CUTTHROATS	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	BRAVEHEART	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	DUNGEON KEEPER 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Blood of the Sacred

GABRIEL KNIGHT3

Blood of the Damned

Ηταν μεσημέρι, και έβλεπα μία από τις πιο καλές ταινίες τρόμου που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, την "Προφητεία". Ξαφνικά, στη σκηνή όπου ο άτυχος φωτογράφος πάει να πιάσει τα μαχαίρια και χάνει το κεφάλι του, χτυπάει το τηλέφωνο. "Οχι" σκέφτομαι. Πατάω pause στο βίντεο και τρέχω να σηκώσω το τηλέφωνο. Μία γνώριμη φωνή μου λέει: "Σήμερα είναι η ευκαιρία της ζωής σου". "Oπ, γεια σας, κύριε αρχισυντάκτη, τι γίνεται, καλά;" "Καλά, αλλά σήμερα είναι η ευκαιρία της ζωής σου." (Χμ! πάλι κάνα άρθρο θα του ξέμεινε και θέλει να το πασάρει σε μένα.) "Ωχ, και βαριέμαι... Αλλά ποια ακριβώς είναι αυτή η ευκαιρία;" "Μόλις κατέφθασε (σας τα έλεγα εγώ) το Gabriel Knight 3 και χρειάζομαι κάποιον να το κάνει review, αλλά αφού δεν μπορ..." "Μα τι λέτε τώρα, και βέβαια μπορώ, με δουλεύετε; Ποιος σας είπε τέτοιο πράγμα;" "Εσύ πριν από λίγο." "Μα εγώ δεν είπα ποτέ κάτι τέτοιο." "Τέλος πάντων, θα κάνω πως δεν το άκουσα. Ελα πάρε το game για παρουσίαση όσο πιο γρήγορα γίνεται." Οπως καταλαβαίνετε, έτρεξα σαν πύραυλος και τελικά το πήρα!!! Το Gabriel Knight 3 είναι επιτέλους στα χέρια μου! Ζήτωωωωωω!

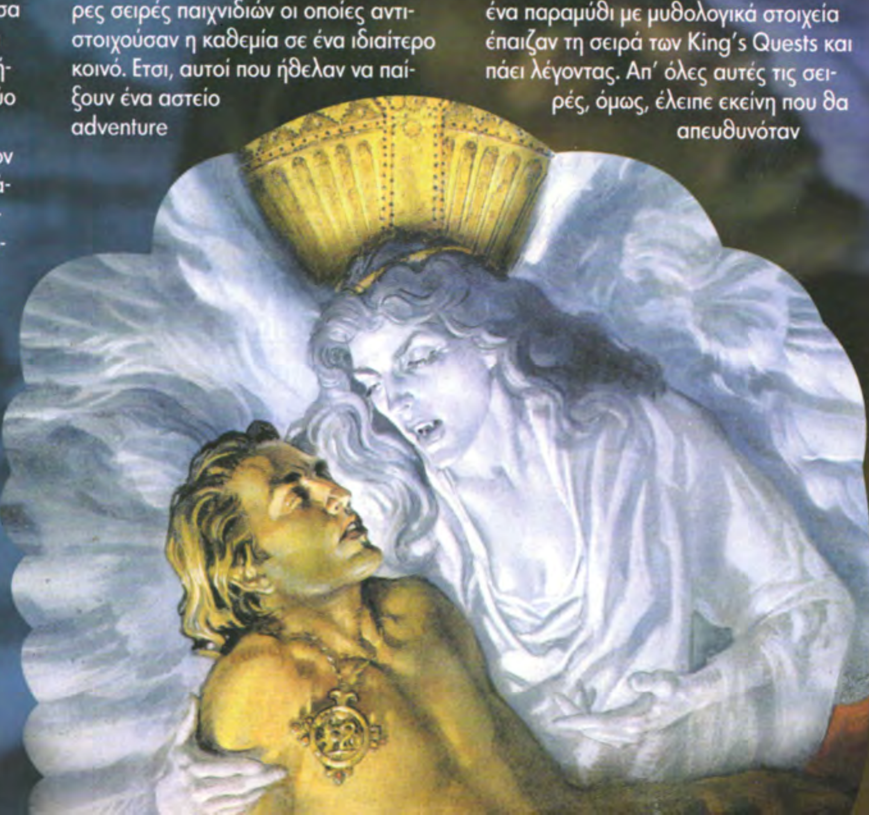
ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166 με 3D κάρτα γραφικών (Pentium 233 χωρίς 3D κάρτα γραφικών), 32MB RAM, 4x CD-ROM, 16-bit color, 4MB PCI κάρτα γραφικών, WIN 95/98, κάρτα ήχου

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Οσοι από εσάς δεν ξέρετε την ιστορία του Gabriel Knight (αν και θα είστε λίγοι) πιθανόν να μην καταλάβατε γιατί ήμουν μέσα στην τρελή χαρά μόλις έμαθα ότι θα κάνω το review του Gabriel 3. Η αλήθεια είναι ότι όσοι έχουν παίξει τα δύο προηγούμενα παιχνίδια (και τα έχουν τερματίσει) είναι αδύνατον να μην αισθάνονται έστω συμπάθεια για το συγκεκριμένο χαρακτήρα αλλά και τη σειρά γενικότερα. Η σειρά χαρακτηρίζεται από το φοβερά ψαγμένο σενάριό της, την καταπληκτική ατμόσφαιρα μυστηρίου και τρόμου, καθώς και την εξαιρετική μουσική, που δένει τόσο τέλεια με το περιβάλλον και τις κινήσεις του παίκτη που σε κάνει να νιώθεις ότι δεν παίζεις απλά ένα παιχνίδι, αλλά ότι το ζεις.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η αρχή έγινε το 1994. Ηταν η εποχή που τα adventures ήταν η βασική κατηγορία παιχνιδιών για PCs (αχ! πάει αυτή η εποχή) και οι περισσότεροι μεγάλοι τίτλοι εταιριών ήταν adventures. Η δε Sierra κατείχε την πρωτιά σε αυτό τον τομέα (ελάχιστα "βήματα" πίσω της βρισκόταν η LucasArts), δημιουργώντας διάφορες σειρές παιχνιδιών οι οποίες αντιστοιχούσαν η καθεμία σε ένα ιδιαίτερο κοινό. Ετσι, αυτοί που ήθελαν να παίξουν ένα αστείο adventure ασχολούνταν με τη σειρά του Larry, όσοι ήθελαν κάτι διαστημικό έπαιζαν τη σειρά των Space Quests, όσοι ήθελαν ένα παραμύθι με μυθολογικά στοιχεία έπαιζαν τη σειρά των King's Quests και πάει λέγοντας. Απ' όλες αυτές τις σειρές, όμως, έλειπε εκείνη που θα απευθυνόταν



στους λάτρεις του τρόμου και του μυστηρίου. Ετσι, η Sierra αποφάσισε να δημιουργήσει ένα game για αυτή την κατηγορία παικτών. Ως αποτέλεσμα κυκλοφόρησε το Sins Of the Fathers.

Είναι το πρώτο adventure με ήρωα τον Gabriel Knight και θέμα το βουντού και την τέχνη της μαύρης μαγείας. Ο ήρωας είναι συγγραφέας και βιβλιοπώλης. Θέλοντας να γράψει ένα βιβλίο για το βουντού, αρχίζει να διενεργεί μία έρευνα πάνω σε κάποιους αλλόκοτους φόνους που γίνονται και έχουν στοιχεία βουντού. Στην πορεία, με τη βοήθεια της Grace (μίας Ασιάτισσας που δουλεύει στο βιβλιοπωλείο του), μαθαίνει πολλά για το βουντού και γνωρίζει μία πολύ όμορφη μιγάδα που φαίνεται να έχει μεγάλη σχέση με την υπόθεσή του. Ακόμα ανακαλύπτει ότι η οικογένειά του κατά καιρούς συμβουλευόταν έναν Schattenjager, δηλαδή έναν άνθρωπο με χρέος να βοηθάει όσους έχουν προβλήματα γύρω από μεταφυσικά θέματα. Γνωρίζει το θείο του, ο οποίος κατέχει αυτό τον τίτλο (σημειωτέον σημαίνει "Shadow Hunter"), και όταν πεθαίνει, κληρονομεί τον τίτλο μαζί με ένα ιερό μαχαίρι και ένα φυλαχτό που έχουν και τα δύο μεγάλη δύναμη εναντίον των πλασμάτων του σκότους. Στο τέλος, ανακαλύπτει τι ακριβώς συμβαίνει, καθώς και τον ρόλο που διαδραματίζει κάθε χαρακτήρας στο παιχνίδι, λύνοντας έτσι την πρώτη υπόθεσή του. Σημειώστε ότι στην έκδοση για CD υπήρχε speech και τους περισσότερους ήρωες υποδύονταν πολύ γνωστοί ηθοποιοί, όπως ο Tim Curry (Gabriel) και ο Mark Hamill (Det. Mosely). Το συγκεκριμένο παιχνίδι συνέλεξε πάρα πολλά βραβεία, ακόμα και πριν από την κυκλοφορία του (!), ανάμεσα στα οποία και τον τίτλο του "adventure της χρονιάς". Ολη αυτή η επιτυχία δεν μπορούσε να μην έχει ένα sequel. Ετσι, κυκλοφόρησε το 1996 το...

...The Beast Within. Σε αυτό ο Gabriel έχει μετακομίσει στον πύργο του θείου του στη Γερμανία, ενώ στο βιβλιοπωλείο του έχει αφήσει ως υπεύθυνη την Grace. Μία νύχτα τον πλησιάζουν κάποιοι κάτοικοι της περιοχής (Rittersberg) και ζητούν τη βοήθειά του γύρω από μία υπόθεση. Η κόρη ενός από αυτούς δέχτηκε επίθεση και κατακρεουργήθηκε από έναν περιέργως μεγάλο αλλά έξυπνο λύκο. Δέχεται την υπόθεση, άλλωστε είναι πια καθήκον του αφού έγινε Shadow Hunter, και αρχίζει την προσπάθειά του για τη διαλεύκανση του μυστηρίου. Σιγά σιγά αρχίζει να καταλαβαίνει ότι πίσω από την επίθεση κρύβονται λυκάνθρωποι αλλά και... ο μεγάλος μουσικοσυνθέτης Βάγκνερ.



Δείγμα μιας εικόνας που εμφανίζεται πριν από την αρχή κάθε νέου time block.

Στο παιχνίδι, εκτός από τον Gabriel, χειρίζεστε και τη βοηθό του Grace, κάτι που έκανε το gameplay αλλά και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ακόμα καλύτερα. Το τέλος του, δε, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει. Το παιχνίδι, σε αντίθεση με τα handmade γραφικά του προκατόχου του, είχε πραγματικούς ηθοποιούς (με επικεφαλής τον Dean Ericson στο ρόλο του Gabriel), ενώ συνοδευόταν από full motion video! Ακόμα η μουσική του ήταν εξαίσια (φανταστείτε ότι ο συνθέτης της, ο Robert Holmes, δημιούργησε μία ολόκληρη όπερα για αυτό). Φυσικά, και αυτό το παιχνίδι απέσπασε πολλά βραβεία, ενώ θεωρείται από πολλούς το καλύτερο FMV adventure της Sierra.


Ρε παιδιά, τι σας έφταιξε ο καημένος ο παπάς; Αφήστε τον ήσυχο.



Χμ! Η Lady Howard και ο Emilio Baza ανταλλάσσουν δωμάτια. Γιατί;

Δεν πέρασε ένας χρόνος και κυκλοφόρησαν φήμες για την κυκλοφορία ενός νέου Gabriel. Ενώ όλοι άρχισαν να αναρωτιούνται με τι θα μπορούσε να ασχολείται, η Sierra ανακοίνωσε επίσημα την κυκλοφορία του τον Δεκέμβριο του 1998. Πολλές μυστηριώδεις διαφημιστικές αφίσες κυκλοφόρησαν στα περιοδικά και το κοινό άρχισε με ακόμη μεγαλύτερη μανία να προσπαθεί να ανακαλύψει την υπόθεσή του. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε την προκαθορισμένη ημερομηνία, και, σε συνδυασμό με την ανακοίνωση της Sierra ότι θα σταματήσει να βγάζει adventures και θα επεκταθεί σε άλλους τύπους παιχνιδιών, το κοινό άρχισε να ανησυχεί ότι το GK3 δεν θα κυκλοφορούσε ποτέ. Ευτυχώς, η Sierra σύντομα εξέδωσε δεύτερη ανακοίνωση ότι το παιχνίδι θα βγει κανονικά, αν και άλλαζε συνεχώς την ημερομηνία κυκλοφορίας του. Δυστυχώς όμως θα είναι το τελευταίο της adventure για πολύ καιρό. Τελικά, με μεγάλη χαρά, όλοι εμείς οι φανατικοί οπαδοί της σειράς είδαμε στις 3 Νοεμβρίου στο official site της Sierra για το GK3 ότι το παιχνίδι έχει τελειώσει και τα 3 CDs του ήδη είχαν φύγει για αναπαραγωγή. Τώρα πια το Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, όπως είναι ο ολοκληρωμένος τίτλος του, είναι στα χέρια του περιοδικού μας. Στη συνέχεια θα διαβάσετε αν όλο αυτό το "περίμενε" άξιζε, τελικά, ή όχι...

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει με το δίδυμο Gabriel - Grace να λαμβάνει ένα γράμμα από κάποιον πρίγκιπα James. Αυτός ζητάει από τον Gabriel να τον επισκεφτεί στο σπίτι του στο Παρίσι. Ο Gabriel στην αρχή αποφασίζει να μην πάει, αλλά τελικά η Grace τον πείθει και έτσι ξεκινούν για το Παρίσι. Οταν φτάνουν, ο πρίγκιπας τους εξηγεί το λόγο για τον οποίο τους κάλεσε. Εχει ακούσει ότι ο Gabriel είναι Schattenjager και είναι σίγουρος ότι μπορεί να τον βοηθήσει σε ένα πρόβλημά του. Κατά καιρούς, άτομα της οικογένειάς του ξυπνάνε τα πρωινά εξαιρετικά κουρασμένα και χλωμά. Ερευνες έχουν δείξει ότι πάσχουν από κάποια σοβαρής μορφής αναιμία. Το περίεργο είναι ότι αυτοί οι άνθρωποι έχουν και δύο σημαδάκια, σαν τρυπίτσες, στο λαιμό τους. Ακόμα, τα προηγούμενα βράδια από την ημέρα που οι ασθενείς παρουσίασαν τα συμπτώματα, γίνονταν διάφορα παράξενα. Οι φύλακες και τα σκυλιά αποκοιμιόνταν, οι κλειδαριές έσπαγαν και γενικά κανείς δεν μπορούσε να καταλάβει τι γινόταν. Ο ίδιος πιστεύει ότι πρόκειται για βρικόλακες ή Night-Watchers, όπως τους χαρακτηρίζει. Ολο αυτό τον καιρό ο πρίγκιπας δεν έδινε πολλή σημασία, αλλά τώρα που γέννησε η γυναίκα του φοβάται πολύ για το μωρό. Γι' αυτό το λόγο φώναξε τον Gabriel, μήπως μπορέσει να κάνει κάτι για την προστασία του μωρού του.



Ωπα, ο Gabriel εκδηλώθηκε. Είναι ματάκιας! Ας κάνουμε όμως ένα...

Το ίδιο βράδυ ο Gabriel μένει ξύπνιος μαζί με την Grace. Τελικά, όμως, όλοι αποκοιμιούνται εκτός από αυτόν. Ξαφνικά, βλέπει μία σκιά να μπαίνει μέσα στο σπίτι και να κλέβει το μωρό, ενώ αυτός, αβοήθητος, δεν μπορεί ούτε να κουνήσει τα πόδια του. Αφού φεύγει η σκιά, κατεβαίνει γρήγορα κάτω και αρχίζει ένα κυνηγητό μεταξύ των απαγωγέων και του Gabriel. Το κυνηγητό οδηγεί σε έναν σταθμό τρένου, όπου ύστερα από μερικές αποτυχημένες προσπάθειες να βρει το μωρό, ο Gabriel πέφτει λιπόθυμος από ένα χτύπημα στην πλάτη.

Σε αυτό το σημείο ξεκινά το παιχνίδι (τα προηγούμενα μπορείτε να διαβάσετε σε ένα καταπληκτικό graphic novel που περιέχεται στο κουτί του παιχνιδιού). Ο Gabriel βγαίνει από το τρένο σε μία στάση, κοντά στο χωριό Rennes-le-Chateau. Κάποιος του αναφέρει ότι είδε δύο τύπους να βγαίνουν από το τρένο κουβαλώντας ένα μπαούλο, και του προτείνει να του φωνάξει ένα ταξί για να τον πάει σε ένα ξενοδοχείο. Ο Gabriel δέχεται, μια και είναι κουρασμένος, και έτσι φτάνει στο ξενοδοχείο. Εκεί γρήγορα μαθαίνει ότι οι υπόλοιποι ένοικοι είναι τουρίστες και έχουν έρθει στο Rennes-le-Chateau ωθούμενοι από έναν λαϊκό μύθο για έναν θαμμένο θησαυρό που υπάρχει στην πόλη. Ενας από αυτούς, μάλιστα, είναι ο παλιόφιλός του από τη Νέα Ορλεάνη, Detective Mosely, ο οποίος του ζητάει να μην πει σε κανέναν άλλο για το επάγγελμά του, μια και θέλει να κάνει τις διακοπές του ανενόχλητος. Φυσικά, για τους απαγωγείς κανείς δεν έχει ακούσει τίποτα, ούτε κάποιος υπάλληλος του ξενοδοχείου, ούτε κάποιος από τους επτά τουρίστες, ούτε οι κάτοικοι του Rennes-le-Chateau. Κατά την έρευνά του ο Gabriel μαθαίνει για έναν ακόμα μύθο, σύμφωνα με τον οποίο το Αγιο Δισκοπότηρο ίσως να βρίσκεται στην περιοχή. Τα πράγματα μπλέκονται ακόμα περισσότερο όταν φθάνει η Grace στο χωριουδάκι και βρίσκει έναν φάκελο με το "Le Serpent Rouge", το βιβλίο που λέ-



...zoom in σε αυτό που βλέπει. Ωραία, άλλο ένα και... (ωχ! η επόμενη φωτογραφία λογοκρίθηκε).

ΜΕΡΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ο καθένας από τους χαρακτήρες που ακολουθούν έχει τη δική του ιστορία. Το τι κρύβει αυτή, πρέπει να το βρείτε μόνοι σας...



Gabriel Knight



Grace Nakimura



Franklin Mosely



Prince James



Madeline Buthane



Vittorio Buchelli



Emilio Baza



John Wilkes



Lady Howard



Estelle Stiles



Abbe Arnaud



Jean (υπάλληλος του ξενοδοχείου όπου μένετε)



Η μυστική χειραψία...

γεται ότι μπορεί να οδηγήσει στο θησαυρό...

Τα ερωτήματα που γεννιούνται στο παιχνίδι είναι πολλά, και γίνονται ακόμα περισσότερα όσο αυτό εξελίσσεται.

> **Τα ερωτήματα που γεννιούνται στο παιχνίδι είναι πολλά, και γίνονται ακόμα περισσότερα όσο αυτό εξελίσσεται. Ποιος είναι ο ρόλος καθενός από τους 7 τουρίστες; Τι κρύβει ο Larry Chester; Υπάρχει πραγματικός θησαυρός και από τι αποτελείται; Τι σχέση έχουν με όλα αυτά το Αγιο Δισκοπότηρο και η Αγία Μαγδαληνή;**

Ποιος είναι ο ρόλος καθενός από τους 7 τουρίστες; Τι κρύβει ο Larry Chester; Υπάρχει πραγματικός θησαυρός και από τι αποτελείται; Τι σχέση έχουν με όλα αυτά το Αγιο Δισκοπότηρο και η Αγία Μαγδαληνή; Τι ακριβώς λέει το "Le Serpent Rouge"; Πού είναι ο γιος του πρίγκιπα James και ποιος τον έχει απαγάγει; Τι κρύβει ο ίδιος ο πρίγκιπας James; Υπάρχουν πράγματι βρικόλακες; Ποιος είναι αυτός που αφήνει στην Grace όλα αυτά τα βοηθητικά μηνύματα; Τι είναι και τι σχέση έχουν με όλα αυτά οι Freemasons; Τέλος πάντων, πού κολλάει ο μονόκερως στην εισαγωγή του παιχνιδιού; Ολα αυτά τα ερωτήματα θα απαντήσετε καθώς παίζετε το παιχνίδι, του οποίου το σενάριο ξετυλίγεται τόσο τέλεια που δημιουργεί, αν όχι την καλύτερη, σίγουρα αντάξια ατμόσφαιρα με αυτήν των προηγούμενων τίτλων. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα και πιο "ψαγμένα" σενάρια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ για παιχνίδι.

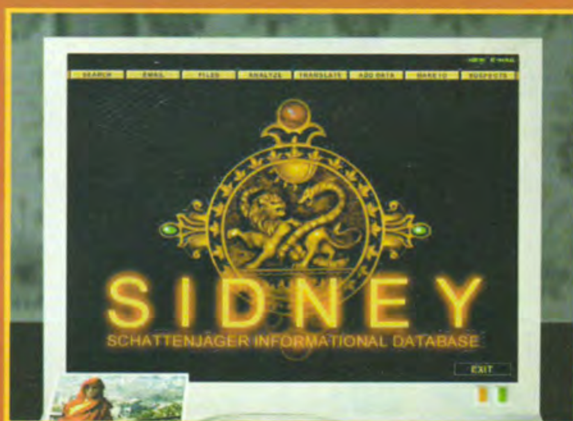
GAMEPLAY - ΓΡΙΦΟΙ

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε τρεις ημέρες. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι μικρό, καθώς κάθε ημέρα χωρίζεται σε επιμέρους time blocks (5 η πρώτη και η δεύτερη και 7 η τρίτη). Κάθε time block αντιπροσωπεύει ένα χρονικό διάστημα (π.χ. 10:00 π.μ. με 12:00 π.μ.) κάθε ημέρας μέσα στο παιχνίδι. Αυτό βέβαια δεν συνεπάγεται ότι, αν είστε στο time block "10:00 π.μ. με 12:00 π.μ." της πρώτης ημέρας και περάσουν δύο ώρες πραγματικού χρόνου, το time block θα ολοκληρωθεί. Για να ολοκληρώσετε ένα time block, πρέπει να καταφέρετε να λύσετε συγκεκριμένους γρίφους έτσι ώστε να προχωρήσετε στο επόμενο. Κάθε φορά που αλλάζετε time block, οι χαρακτήρες αλλάζουν θέση και συνήθως, εφόσον τους βρείτε, έχουν πάντα κάτι να πουν. Σημειώστε ότι μερικές φορές στο παιχνίδι, αφού ολοκληρώσετε έναν γρίφο, μπορεί να ακούσετε τον ήχο ενός ρολογιού, που σημαίνει ότι μερικοί από τους χαρακτήρες έχουν αλλάξει θέση, άσχετα με τα time blocks, και μπορείτε να μάθετε κάτι από αυτούς.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού θα μπορούσαν να χωριστούν σε adventur-ικούς και σε γρίφους που χρειάζονται περισσότερη σκέψη. Στο παιχνίδι θα παίξετε, όπως και στο GK2, τους ρόλους και του Gabriel και της Grace. Ο Gabriel θα ασχοληθεί κυρίως με γρίφους της πρώτης κατηγορίας, ενώ η Grace με γρίφους της δεύτερης. Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει συνομιλίες με άλλους χαρακτήρες, χρησιμοποίηση αντικειμένων σε συνδυασμό με άλλα, παρακολούθηση υπόπτων (ναι, στο GK3 το κάνεις και αυτό), χρήση του Fingerprint kit (για να παίρνετε αποτυπώματα) και γενικά γρίφους που δεν χρειάζονται πολλή σκέψη. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι γρίφοι που για να τους λύσετε θα πρέπει να είστε μεθοδικοί. Θα πρέπει να συλλέξετε documents, να τα διαβάσετε, να τα συγκρίνετε με άλλα και μέσω του Sidney (βλ. ειδικό box) να καταφέρετε να βγάλετε τα συμπεράσματά σας. Σημειωτέον ότι ο πιο δύσκολος γρίφος του παιχνιδιού, ή μάλλον η πιο δύσκολη σειρά από γρίφους, είναι η αποκρυπτογράφηση του "Le Serpent Rouge" με τη βοήθεια του Sidney στο 5ο block της δεύτερης ημέρας και σε μερικά της τρίτης ημέ-

O SIDNEY

Ο Sidney είναι το laptop της Grace. Σε αυτό υπάρχουν οι εξής επιλογές:



SEARCH: Εδώ μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για οποιοδήποτε μεταφυσικό ή μη θέμα θέλετε.

E-MAIL: Εδώ βλέπετε τα e-mails που μπορεί να δεχτεί η Grace κατά τη διάρκεια του adventure.

FILES: Εδώ εξετάζετε όλα τα αρχεία που έχετε εισαγάγει στον υπολογιστή μέσω του Add Data.

ADD DATA: Με αυτό το πλήκτρο μπορείτε να εισάγετε νέα αρχεία-στοιχεία στον Sidney.

ANALYZE: Με αυτό αναλύετε κάποιο από τα αρχεία που έχετε εισαγάγει στον υπολογιστή (για περισσότερες πληροφορίες κοιτάξτε το manual του παιχνιδιού).

TRANSLATE: Εδώ μπορείτε να μεταφράσετε κάποιο κείμενο (hint: ή οτιδήποτε άλλο) που είναι σε γλώσσα εκτός της αγγλικής.

MAKE ID: Εδώ φτιάχνετε ψεύτικες ταυτότητες για τον Gabriel και την Grace.

SUSPECTS: Εδώ υπάρχουν οι ύποπτοι της υπόθεσης. Μπορείτε να συνδέσετε συγκεκριμένα αρχεία με τους υπόπτους σας.

Η ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΟ GK3



Η Jane Jensen. Μία από τις κορυφαίες φυσιογνωμίες στο χώρο των adventure games και η βασική δημιουργός και σεναριογράφος της σειράς των Gabriel Knight.



Το υπόλοιπο team.

ρας από την Grace, για τον οποίο ευτυχώς μπορείτε να έχετε και hints (διαβάστε παρακάτω). Πρόκειται για έναν πολύ δύσκολο γρίφο που μου πήρε πάρα πολλή ώρα να λύσω, μια και πρέπει να



Ε, κύριε, ξυπνήστε, δεν μπορείτε να κοιμάστε (και να γεμίζετε αίματα) σε τουριστικό έδαφος! Εεεε, ξυπνήστε, λέω!

προσέξεις τα πάντα απ' όσα διαβάζεις και να συνδυάζεις τις πληροφορίες που παίρνεις. Από τους πιο δύσκολους γρίφους που έχουν εμφανιστεί σε adventure, αλλά ταυτόχρονα ένας από τους καλύτερους.

Τέλος, όσον αφορά στο gameplay, θα αναφέρω ότι υπάρχουν πάρα πολλές σκηνές, ομιλίες, αλλά και γρίφοι που είναι optional. Δηλαδή, μπορείτε να τερματίσετε το παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να τους έχετε ολοκληρώσει ή να έχετε ασχοληθεί μαζί τους. Πάντως, όσο πιο πολλούς από αυτούς δείτε τόσο καλύτερα θα καταλάβετε τα μυστικά του GK3. Καλό είναι, λοιπόν, να ψάξετε να βρείτε τους κρυφούς γρίφους και τις σκηνές ώστε η εμπειρία σας στο παιχνίδι να είναι πιο ολοκληρωμένη.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει αλλάξει κατά πολύ σε σχέση με αυτόν το GK2, ωστόσο μοιάζει σε αρκετά σημεία με αυτόν του GK1. Βασίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στο mouse (αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι σε μερικά σημεία θα χρειαστεί να πληκτρολογήσετε κάποιες λέξεις). Καταρχήν, όλα εξελίσσονται σε 3D περιβάλλον. Εσείς ελέγχετε την κάμερα με την οποία βλέπετε τον περιβάλλοντα χώρο. Εχοντας πατημένο το αριστερό κουμπί του mouse και κουνώντας το μπρος -πίσω - αριστερά - δεξιά, μπορείτε να μετακινήσετε την κάμερα εμπρός και πίσω, αλλά και να τη στρίψετε αριστερά και δεξιά. Ακόμα, κρατώντας πατημένα και τα δύο κουμπιά του mouse και κουνώντας το μπροστά - πίσω - αριστερά - δεξιά, μπορείτε να μετακινήσετε την κάμερα προς τα επάνω και κάτω, καθώς και πλάγια προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Τέλος, κρατώντας πατημένο το Shift στο πληκτρολόγιο και ταυτόχρονα το αριστερό κουμπί του mouse και κουνώντας μπρος - πίσω το mouse μπορείτε να κάνετε την κάμερα να κοιτάει στο πάτωμα ή το ταβάνι. Στην αρχή, το σύστημα της κάμερας μπορεί να σας φανεί δύσκολο, αλλά πολύ γρήγορα θα το συνηθίσετε.

Οταν μεταφέρετε την κάμερα στο σημείο που θέλετε και αφήσετε όποια κουμπιά κρατούσατε πατημένα, εμφανίζεται ο κέρσορας στην οθόνη. Μετακινήστε τον κέρσορα στην οθόνη, και αν αυτός βρει κάτι στο οποίο μπορεί να ενεργήσει, θα ανάψει. Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του, εμφανίζεται ένα κουτάκι με διάφορες επιλογές (θυμίζουν το σύστημα χειρισμού του GK1). Οι πιο κλασικές που θα συναντήσετε είναι οι Inspect, Look, Talk, Use, Think, καθώς και μία με το τελευταίο επιλεγμένο αντικείμενο. Διαλέγοντας το Inspect, γίνεται zoom in στο αντικείμενο και μπορείτε να το μελετήσετε καλύτερα. Με το Look ο χαρακτήρας σας κάνει ένα σχόλιο για αυτό που βλέπει. Με το Talk μιλάτε σε άλλους χαρακτήρες. Μόλις χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή, ο χαρακτήρας σας είτε θα αρχίσει να κάνει έναν προκαθορισμένο διάλογο με το συγκεκριμένο άτομο που έχετε επιλέξει είτε θα ανοίξει ένα κουτάκι με διάφορες επιλογές. Κάθε επιλογή αποτελεί και ένα θέμα το οποίο μπορείτε να συζητήσετε. Γενικά, καλό είναι να εξαντλείτε όλα τα θέματα συζητήσεων. Διαλέγοντας το use, χρησιμοποιείτε κάτι, ενώ με το Think βάζετε το χαρακτήρα σας να σκεφτεί πάνω στο αντικείμενο στο οποίο κάνετε κλικ. Ακόμα, διαλέγοντας την επιλογή Αντικείμενο χρησιμοποιείτε το συγκεκριμένο αντικείμενο πάνω σε αυτό



Μιλώντας με τον Montreaux.

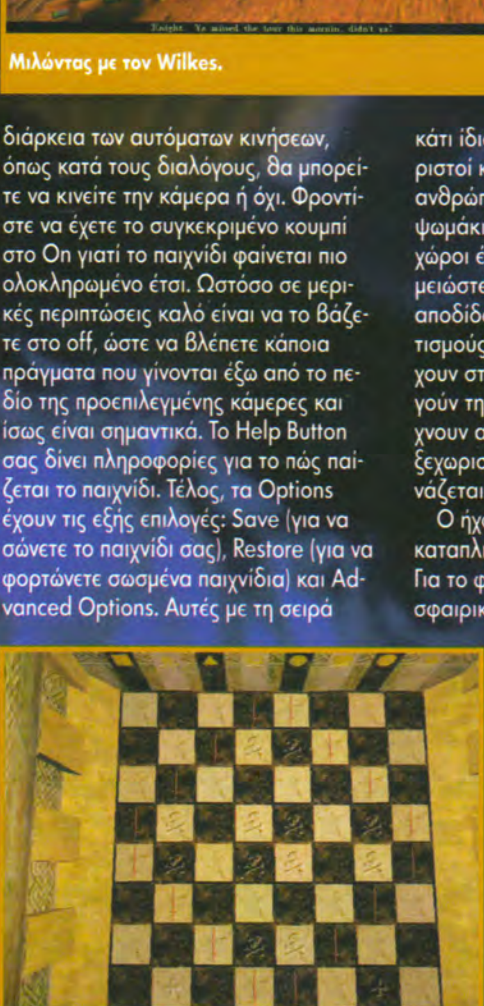
στο οποίο κάνατε κλικ. Τέλος, σε μερικά σημεία ο κέρσορας μπορεί να αλλάξει σε ένα βελάκι που δείχνει προς τα μέσα. Πατώντας εκεί, ο Gabriel βγαίνει από την περιοχή στην οποία είναι και μπαίνει σε μία άλλη.

Κάνοντας δεξί κλικ, οπουδήποτε στην οθόνη εμφανίζεται άλλο ένα κουτάκι με τις εξής επιλογές: Inventory, Hints, Room Cameras, Cinematic Cameras, Help Button, Options, Cancel. Πατώντας την επιλογή Inventory, ανοίγει μία οθόνη όπου βλέπεις όλα τα αντικείμενα που κατέχει ο χαρακτήρας σου. Σε αυτά μπορείς να εφαρμόσεις πάλι τα Inspect, Look, Think κ.λπ. Η επιλογή Hints σου δίνει κάποιο hint για να συνεχίσεις το game. Σημειωτέον ότι η συγκεκριμένη επιλογή λειτουργεί μόνο στην οθόνη του χάρτη ή όταν χρησιμοποιείτε το Sidney. Στο Room Cameras βλέπετε μερικές προεπιλεγμένες κάμερες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την τρέχουσα περιοχή. Το κουμπί Cinematic Cameras ελέγχει αν κατά τη



Μιλώντας με τον Wilkes.

διάρκεια των αυτόματων κινήσεων, όπως κατά τους διαλόγους, θα μπορείτε να κινείτε την κάμερα ή όχι. Φροντίστε να έχετε το συγκεκριμένο κουμπί στο On γιατί το παιχνίδι φαίνεται πιο ολοκληρωμένο έτσι. Ωστόσο σε μερικές περιπτώσεις καλό είναι να το βάζετε στο off, ώστε να βλέπετε κάποια πράγματα που γίνονται έξω από το πεδίο της προεπιλεγμένης κάμερες και ίσως είναι σημαντικά. Το Help Button σας δίνει πληροφορίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι. Τέλος, τα Options έχουν τις εξής επιλογές: Save (για να σώνετε το παιχνίδι σας), Restore (για να φορτώνετε σωσμένα παιχνίδια) και Advanced Options. Αυτές με τη σειρά



Hint: Για να λύσετε αυτό το puzzle, θυμηθείτε το επίθετο του Gabriel και ξεσκονίστε τις σκακιστικές γνώσεις σας.

τους έχουν τις Sound Options (επιλογές για τον ήχο), Graphic Options (επιλογές για την εικόνα) και Game Options (επιλογές γύρω από το παιχνίδι).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, μαζί με το Omikron, με έκανε να αγαπήσω τα 3D γραφικά. Οι σχεδιαστές του έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά. Πρώτα απ' όλα, όλοι οι χαρακτήρες είναι τέλεια σχεδιασμένοι, με μια πληθώρα από μορφασμούς στα πρόσωπά τους αλλά και φυσικές κινήσεις των σωμάτων τους. Ενώ συνομιλείς με τους υπόπτους, αυτοί με τις κινήσεις τους εκφράζουν αυτό που νιώθουν (hint: ή αυτό που θέλουν να δείξουν ότι νιώθουν). Εκτός αυτού, έχουν σχεδιαστεί τόσο όμορφα ώστε σε κανέναν χαρακτήρα δεν θα βρείτε κάτι ίδιο με έναν άλλο. Ολοι είναι ξεχωριστοί και μοιάζουν με πραγματικούς ανθρώπους, με τα περιττά κιλά τους, τα ψωμάκια τους κ.λπ. Οι περιβάλλοντες χώροι έχουν αποδοθεί πολύ καλά. Σημειώστε ότι για κάθε ώρα της ημέρας αποδίδονται με διαφορετικούς χρωματισμούς. Τέλος, τα βιντεάκια που υπάρχουν στο παιχνίδι, ειδικά αυτά που εξηγούν την ιστορία, είναι τέλεια και δείχνουν αυτό που θέλουν με έναν τόσο ξεχωριστό τρόπο που η ατμόσφαιρα τινάζεται στα ύψη.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καταπληκτικός. Για τι να πρωτομιλήσεις; Για το φοβερό speech ή για την ατμοσφαιρικότατη μουσική του; Το speech των χαρακτήρων είναι εκπληκτικό, με κορυφαίους - κατά τη γνώμη μου- τους Tim Curry (Gabriel - δάνεισε τη φωνή του και στο GK1), Richard Doyle (Wilkes) και Joe Lala (Buchelli). Οι φωνές αυτών των ηθοποιών αντιστοιχούν τέλεια στους χαρακτήρες που υποδύονται και οι χρωματισμοί που παίρνουν δημιουργούν ένα speech που θα σας μείνει αξέχαστο. Φυσικά, όλες οι άλλες φωνές είναι εξίσου καλές και αυτό που προκαλεί θαυμασμό είναι η προφορά τους. Μέσα στο παιχνίδι θα ακούσετε αγγλικά με αυθεντική αγγλική, γαλλική, ιταλική, αμερικανική και αυστραλέζικη προφορά... Καταπληκτική δουλειά. Για τη μουσική δεν χρειάζεται να πω πολλά. Η σειρά των GK ήταν πάντα γνωστή για την εκπληκτική μουσική της. Φυσικά, στο GK3 δεν αλλάζει η παράδοση. Για ακόμα μία φορά, ο Robert Holmes (συνθέτης και στα προηγούμενα Gabriel) δείχνει το ταλέντο του, δημιουργώντας μουσική που δένει τόσο τέλεια με το υπόλοιπο παιχνίδι ώστε δεν χορταίνεις να την ακούς. Τελειότητα, λοιπόν, και στον ήχο!

TIPS

- Στο γρίφο του "Le Serpent Rouge" να προχωρείτε ένα ένα τα κομμάτια που έχετε να λύσετε και πάντα με τη σειρά.
- Οταν βλέπετε ότι ο χαρακτήρας σας μπορεί να σκεφτεί για κάτι, κάνετέ το πάντα και προσέξτε τι έχει να πει.
- Οσες λέξεις βλέπετε με κεφαλαία στο "Le Serpent Rouge", κάνετέ τες search στον Sidney.
- Πάντα να εξαντλείτε όλες τις επιλογές στους διαλόγους, αλλά προσέχετε τη σειρά με την οποία θα το κάνετε.
- Χρησιμοποιήστε το σημειωματάριό σας στα μηχανάκια όλων των υπόπτων, ώστε να γράψετε τον αριθμό κυκλοφορίας τους.
- Οταν βλέπετε έναν ύποπτο να κρατάει κάτι και να ξεχνάει να το πάρει ή να το βάλει στη θέση του, να χρησιμοποιείτε πάντα πάνω του το Fingertip Kit.
- Αφού βρείτε το ποτήρι, χρησιμοποιήστε το στις πόρτες των υπόπτων για να παίρνετε ενδιαφέροντα hints.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως φαίνεται, άξιζε και με το παραπάνω η αναμονή. Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικά γραφικά και καταπληκτικό ήχο. Οι γρίφοι του είναι θαυμάσιοι. Το σενάριο είναι ένα από τα πιο πλήρη και ψαγμένα που γράφτηκαν ποτέ για παιχνίδι. Τέλεια ατμόσφαιρα, που αρμόζει στη σειρά των GKs. Ειδικά το τέλος του παιχνιδιού, όπου ανακαλύπτεις όλη την αλήθεια σχετικά με το μυστήριο (αλλά και κάτι για την ιστορία των προγόνων του Gabriel), θα σας ξετρελάνει. Προσοχή μόνο στο εξής: Αν είστε από αυτούς που δεν σηκώνετε κουβέντα πάνω σε θρησκευτικά ζητήματα, ίσως να μην είναι και τόσο καλό να το παίξετε... Ολοι οι υπόλοιποι φανατικοί adventurάδες, οπαδοί του Gabriel Knight και fans του τρόμου και του μυστηρίου, τρέξτε να το αγοράσετε. Αλλωστε είναι ο τελευταίος των Μοϊκανών για τα adventures της Sierra. Α, και κάτι άλλο... Δεν έχει bugs!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	100
GAMEPLAY	97

99



Ισως το πιο μυστηριώδες απ' όλα τα GK. Πολύ καλό gameplay και σενάριο. Η ατμόσφαιρα απογειώνεται στα ύψη.

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

Αρχαίοι μυθικοί θησαυροί, είδωλα, κρυφές πτυχές παλαιών και σύγχρονων θρησκειών και πολιτισμών, αλαζόνες αρχαιολόγοι, μαστίγια, φίδια, αρουραίοι, ναζί, τάφροι με καρφιά, τεράστιοι πέτρινοι βράχοι έτοιμοι να λιώσουν οτιδήποτε στο διάβα τους, μηχανικές λεπίδες, αρχαίοι μυστικοί τόποι, καταδιώξεις, μαγεία, βουντού και πολλά άλλα συνέβαλαν στο να δημιουργηθεί ένας γεμάτος δράση και περιπέτεια κόσμος στη μεγάλη οθόνη. Ο κόσμος του Indiana Jones...

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 3D κάρτα γραφικών, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, WIN95/98. Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 2 CDs.

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το 1981 ξεκίνησε ο μύθος. Μία ταινία της Lucasfilm Ltd ονόματι "Raiders of the Lost Ark" (στα ελληνικά "Οι Κυνηγοί της Χαμένης Κιβωτού") προβλήθηκε στη μεγάλη οθόνη και έκανε πάταγο. Το περιβάλλον και το κλίμα της ταινίας ήταν τόσο πρωτότυπα και ατμοσφαιρικά που κέρδιζαν κατευθείαν το ενδιαφέρον του θεατή. Ωστόσο, το μεγαλύτερο ατού της υπήρξε ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας, ο Indiana Jones, που ήταν και παραμένει ένας από τους πιο αγαπημένους και ενδιαφέροντες στην ιστορία της 7ης τέχνης και τον οποίο ενσάρκωνε ο ήδη γνωστός από την τριλογία τού Star Wars Harrison Ford.

Η δράση της ταινίας εξελισσόταν το έτος 1936 γύρω από το αίνιγμα της κιβωτού στην οποία είχαν τοποθετηθεί οι δύο πλάκες με τις δέκα εντολές που παρέδωσε ο θεός στον Μωυσή. Ο Indy τα έβαζε με τους ναζί καθώς και με έναν αντίπαλό του αρχαιολόγο, τον Bellok, ενώ στο πλευρό του ο παντοτινός φίλος του Sallah και η πολύ όμορφη Marion.



Χρησιμοποιώντας το μαστίγιό σας για να περάσετε απέναντι.



Δείγμα του χάρτη που βλέπετε καθώς περιμένετε να φορτώσει μία πίστα.

Τρία χρόνια μετά ήρθε το sequel ή μάλλον prequel, αφού αναφερόταν σε γεγονότα που έλαβαν χώρα έναν χρόνο πριν από τη "μεγάλη κιβωτό", δηλαδή το 1935. Τίτλος αυτού; "Indiana Jones and the Temple of Doom" ή, στα ελληνικά, "Ο Ιντιάνα Τζόουνς και ο Ναός του Χαμένου Θησαυρού". Αυτή τη φορά ο ήρωάς μας έπρεπε να βρει τις τρεις χαμένες πέτρες του Sankara (τις ShivaLingam) και παράλληλα να έρθει αντιμέτωπος με μία αρχαία ινδουιστική αίρεση των πιστών της θεάς Κάλι, η οποία ομοίως αναζητούσε τις ιερές πέτρες. Σύντροφοί του η Αμερικανίδα τραγουδίστρια Ουίλι Σκοτ και ένας Ασιάτης πιτσιρικάς, γνωστός ως "μισή μερίδα" (το όνομά του δεν έγινε ποτέ γνωστό). Σημειώστε ότι αυτή η ταινία ήταν για την εποχή της ιδιαίτερα ανατριχιαστική, ενώ πολλές σκηνές της, όπως αυτές του δείπνου στο ινδικό παλάτι και της ιεροτελεστίας, έχουν μείνει



Εδώ ο μικρός σας φίλος χρησιμοποιεί την ικανότητά του να ισορροπεί για να σας φέρει ένα αντικείμενο.

στην ιστορία του κινηματογράφου.

Το επόμενο sequel άργησε λίγο περισσότερο, τελικά όμως έφτασε πέντε χρόνια μετά, το 1989, με τίτλο "Indiana Jones and the Last Crusade" ή, στα ελληνικά, "Ο Ιντιάνα Τζόουνς και η Τελευταία Σταυροφορία". Εδώ, ο Indy, εν έτει 1938, γυρνούσε σε γνώριμα μονοπάτια, αντιμετωπίζοντας για ακόμη μία φορά τους ναζί και τον Χίτλερ, στην προσπάθειά του να βρει πριν από αυτούς το Άγιο Δισκοπότηρο που χρησιμοποίησε ο Ιησούς Χριστός στον Μυστικό Δείπνο. Σε αυτή την ταινία επιστρέφει ο Sallah, ενώ μεγάλης σημασίας προσθήκη στον κόσμο του Indiana Jones αποτελεί η εμφάνιση του πατέρα του Indy, τον οποίο υποδυόταν ο πασίγνωστος - "με λένε Bond... James Bond"- Sean Connery. Για πολλούς το τρίτο -και τελευταίο- μέρος της τριλογίας στάθηκε το καλύτερο. Ισως το γεγονός αυτό να έκανε τη στεναχώρια μας μεγαλύτερη, αφού δεν θα ξαναβλέπαμε τον Indy στη μεγάλη οθόνη. Ωστόσο, δεν σήμαινε ότι ο μύθος του θα τελείωνε έτσι. Εκτός, λοιπόν, από τα δύο παιχνίδια (ένα adventure και ένα platform) που κυκλοφόρησαν βασισμένα στην "τελευταία σταυροφορία", έκαναν την εμφάνισή τους και διάφορα άλλα. Μπλουζάκια, μαστίγια, καπέλα, κούπες, συλλεκτικές βιντεοκασέτες με τις ταινίες, καθώς και κόμιξ και νουβέλες που συνέχιζαν τις περιπέτειες του ήρωά μας ήταν μερικά από αυτά. Κάτι δεν πήγαινε καλά όμως. Κάτι έλειπε. Τι; Μα, μία περιπέτεια που θα θύμιζε τις παλιές καλές εποχές.

Τελικά, αυτή έφτασε το 1992 και έφερε τον τίτλο "Indiana Jones and the Fate of Atlantis". Ο νέος Indy εμφανιζόταν σε ένα adventure game που έχει μείνει στην καρδιά όλων των adventurers ως ένα από τα καλύτερα του είδους όλων των εποχών. Σε αυτό ο ήρωας προσπαθεί να εμποδίσει τους ναζί να αφήσουν ελεύθερες τις μυστικιστικές δυνάμεις της χαμένης Ατλαντίδας, οι οποίες μπορούν να αποβούν μοιραίες για τον ήσυχο κόσμο μας. Στο πλευρό του Indy αυτή τη φορά η Sophia Hapgood, μία παλιά φίλη του που έχει γίνει μέντιουμ. Το παιχνίδι γνώρισε τέτοια επιτυχία που, όταν ακούστηκαν φήμες για την υλοποίηση μίας νέας ταινίας με τον Indiana Jones, η πιο ισχυρή παρουσίαζε ένα σενάριο βασισμένο στο "The Fate of Atlantis". Δυστυχώς, αυτή η ταινία δεν κυκλοφόρησε ποτέ, ενώ νέα για τον αγαπημένο μας ήρωα είχαμε να ακούσουμε επτά ολόκληρα χρόνια.

Φέτος κυκλοφόρησε ένα νέο παιχνίδι με κεντρικό χαρακτήρα τον Indiana Jones, το οποίο ανήκει στην κατηγορία των action-adventure games και αποτελεί αντικείμενο του παρόντος review.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Ο Indiana Jones. Δεν χρειάζονται συστάσεις. Γνωστός αρχαιολόγος, μιλά και διαβάζει πάρα πολλές γλώσσες, έχει άφθονες εγκυκλοπαιδικές γνώσεις και είναι πανεπιστημιακός καθηγητής. Ξέρει να χρησιμοποιεί σωστά το μαστίγιο και το πιστόλι του, αλλά και το πιο δυνατό των όπλων του, το μυαλό του. Λατρεύει τους μυθικούς θησαυρούς και δεν χορταίνει την περιπέτεια.



Η Sophia Hapgood. Γνωστή σε εμάς από το "The Fate of Atlantis". Πρώην μέντιουμ και νυν κατάσκοπος για λογαριασμό της CIA. Την προσλαμβάνει ο Indy προκειμένου να διαπιστώσει το λόγο για τον οποίο οι Ρώσοι βρίσκονται στη Βαβυλωνία.



Ο Simon Turner. Το αφεντικό της Sophia και ένας από εκείνους που πρώτοι εντάχθηκαν στη CIA. Βρίσκεται πάντα κοντά στη δράση αλλά ποτέ μέσα της. Μισεί τους κομουνιστές, γιατί κανείς δεν μπορεί να πλουτίσει στο σύστημά τους.



Το Nubian Boy. Ενα ευκίνητο παιδί που ζει στις πυραμίδες του Σουδάν. Εχει εκπαιδευτεί σε αγγλικό σχολείο και τρελαίνεται για την ευρωπαϊκή τεχνολογία. Μεγαλύτερος τρόμος του οι ύαινες.



Η Holy Woman. Η τελευταία εναπομείνασα στο αρχαίο μοναστήρι του Shambala, στα βουνά του Καζακστάν. Κρύβει πολύ περισσότερη ενέργεια από αυτή που φαίνεται. Αυτή την ενέργεια καλείται ο Indy να βγάλει προς τα έξω.



Ο Dr Gennadi Voladnikov. Ο εχθρός του Indy. Είναι αναλυτικός και μυστικοπαθής. Πέρασε τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο σχεδιάζοντας άκρως απόρρητους στρατιωτικούς κώδικες. Τώρα αναζητεί τον πύργο της Βαβέλ, πιστεύοντας ότι στο εσωτερικό του κρύβεται μία δύναμη ισχυρότερη και από ατομική βόμβα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

1947. Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος έχει τελειώσει και ο Indiana Jones -κουρασμένος από τις περιπέτειές του- διεξάγει τις ανασκαφές του στη Νοτιοδυτική Αμερική. Αυτόν τον καιρό η Σοβιετική Ενωση προετοιμάζει το έδαφος για την έναρξη του ψυχρού πολέμου, εξαπολύοντας πράκτορές της σε όλο τον κόσμο σε μία προσπάθεια να βρεθεί το μυστικό όπλο που θα τη φέρει πιο κοντά στη νίκη. Ενας από τους πράκτορές της, ο Dr Gennadi Volodnikov, οδηγείται στα ερείπια της Βαβυλωνίας, στον τόπο όπου είχε χτιστεί ο πύργος της Βαβέλ. Ο πύργος αναφέρεται στη Βίβλο και, σύμφωνα με την ερμηνεία της, εκφράζει τον τρόπο που σκέφτηκαν και υλοποίησαν οι άνθρωποι για να φτάσουν τον ουρανό. Ο Volodnikov, όμως, έχει αντίθετη άποψη: Πιστεύει ότι ο πύργος περιείχε μία μηχανή ικανή να δημιουργεί μονοπάτια τόπου και χρόνου μεταξύ της δικής μας διάστασης και άλλων.

Η Sophia Hapgood, καινούριο μέλος στη "νεότευκτη" CIA, φθάνει στον τόπο των ανασκαφών του Indy και του αναφέρει ότι οι Ρώσοι έχουν αρχίσει να ψάχνουν τα αρχαία ερείπια της Βαβυλωνίας. Προσθέτει δε ότι η CIA χρειάζεται έναν "ειδικό" ο οποίος να μεταβεί εκεί και να μάθει το λόγο για τον οποίο σκάβουν. Ο Indy δέχεται αμέσως την αποστολή (ευκαιρία να ξεμουδιάσει) και φτάνει στα ερείπια της Βαβυλωνίας. Εκεί πληροφορείται τα σχέδια των κομουνιστών και μαθαίνει ότι η προαναφερθείσα μηχανή είναι αληθινή! Ακόμα μαθαίνει ότι για να λειτουργήσει η μηχανή χρειάζεται τέσσερα διαφορετικά κομμάτια, τα οποία έχουν σκορπιστεί στις τέσσερις γωνίες της γης. Ευτυχώς, όλα αυτά τα πληροφορείται πριν από τους Ρώσους και έτσι ξεκινά πρώτος για την ανάκτηση των τεσσάρων κομματιών που θα τον οδηγήσουν στην Infernal Machine!

Φυσικά, οι κίνδυνοι που θα συναντήσει είναι πάρα πολλοί, αφού, αν εξαιρέσουμε τον Dr Volodnikov και τους στρατιώτες του που βρίσκονται συνεχώς πίσω από τον Indy, ο ήρωάς μας θα πρέπει να τα βάλει με αράχνες, σκορπιούς, σαλαμάνδρες, πιράνχας, καρχαρίες και φυσικά... φίδια (I hate snakes!!!). Ακόμα, θα τα βάλει με τους φύλακες καθενός από τα τέσσερα χαμένα κομμάτια της μηχανής, ενώ θα χρειαστεί να περάσει από δεκάδες παγίδες, να χρησιμοποιήσει φουσκωτή βάρκα σε ποταμούς, να οδηγήσει τζιπ, να μπει σε βαγόνι ορυχείου και να λύσει πλήθος γρίφων, ώστε να φτάσει στη μηχανή και να τη θέσει σε λειτουργία. Φυσικά, εκεί δεν θα λείψουν οι εκπλήξεις, τις οποίες αδίκως περιμένετε να αναφέρω. Είναι προτιμότερο να τις ανακαλύψετε μόνοι σας στο μαγικό αλλά συνάμα μακρύ ταξίδι περιπέτειας που λέγεται "Indiana Jones and the Infernal Machine".



Ουπς. Η Sophia έχει προβλήματα. Αντε πάλι, Indy... τρέχα να τη σώσεις.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Το πρώτο που αναρωτήθηκα όταν πήρα τον τίτλο στα χέρια μου ήταν αν ένα παιχνίδι στο στιλ του Tomb Raider, γιατί σε αυτό το στιλ κινείται το Indy 5, μπορεί να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα των ταινιών με πρωταγωνιστή τον Indiana Jones που έχουμε δει στις κινηματογραφικές αίθουσες αλλά και του Fate of Atlantis. Πρέπει να ομολογήσω ότι δεν περίμενα να τα καταφέρει τόσο καλά σε αυτόν τον ούτως ή άλλως δύσκολο για ένα game τομέα. Εξάλλου, ένα arcade-adventure συνήθως δεν έχει διαλόγους, ενώ και οι γρίφοι του περιορίζονται στο "κουνάω αυτό το μοχλό, ανοίγει εκείνη η πόρτα, κουνάω τον άλλο, ανοίγει η άλλη πόρτα".

Αφού, λοιπόν, εγκατέστησα το παιχνίδι στον υπολογιστή μου και το έτρεξα, "έντρομος" συνειδητοποίησα ότι δεν υπάρχει εισαγωγή. Δεν κρύβω ότι το γεγονός αυτό με προδιέθεσε αρνητικά για τη συνέχεια. Παίζοντας όμως την πρώτη πίστα, η αρνητική μου προδιάθεση χα-



Χρησιμοποιώντας τη φουσκωτή βάρκα.

ΟΠΛΑ



Οι μπουνιές. Ισως το πιο "όπλο" του παιχνιδιού.



Το μαστίγιο. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ακόμη και για να αφοπλίσετε τους εχθρούς σας.



Το 45άρι. Εχετε άπειρες σφαίρες σε αυτό το όπλο.



Το ημιαυτόματο πιστόλι των 9 χιλιοστών. Θα βαρεθείτε να μαζεύετε πυρομαχικά για το συγκεκριμένο όπλο.



Το αυτόματο πιστόλι. Ιδανικό για γρήγορες επιθέσεις.



Η καραμπίνα. Εξοχη για επιθέσεις εναντίον εχθρών που βρίσκονται μακριά σας.



Η χαντζάρα. Με αυτή μπορείτε, εκτός από το να σφάξετε τους εχθρούς σας, να κόψετε κλαδιά, ώστε να ανοίξετε δρόμο προς άλλες τοποθεσίες.



Αυτόματο όπλο. Για να καθαρίζετε... γρήγορα χωρίς λεκέδες (ψέματα, ΜΕ λεκέδες).



Διπλή καραμπίνα. Προκαλεί μεγάλη ζημιά στον εχθρό.



Το bazooka. Ρίξτε στους εχθρούς σας με αυτό και θα τους κάνετε... ανθρώπους ρουκέτες.



Οι ωρολογιακοί πυροκροτητές. Τοποθετήστε τους και μετά... τρέξτε!



Οι χειροβομβίδες. Ιδανικές για μαζική εξόντωση πολλών εχθρών ταυτόχρονα. (Προσοχή! Η κοντινή απόσταση βολής βλάπτει σοβαρά την υγεία.)



Ο Indy αντιμέτωπος με τον Marduk!

λάρωνε τις αντιστάσεις της, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι άρχισα να βρίσκω το παιχνίδι εξαιρετικό. Το μεγάλο "πατα-

> **Τα γραφικά του "Infernal Machine" είναι εξαιρετικά. Καταρχήν, το sprite του Indy εκτελεί άψογα και με καθ' όλα φυσικό τρόπο όλες τις κινήσεις του. Ο τρόπος που πετάει το μαστίγιο για να πιαστεί από κάπου, αλλά και η κίνηση του μαστιγίου όταν προσπαθεί να αφοπλίσει έναν εχθρό είναι έξοχοι.**

τράκ" ήρθε αφού τελείωσα την πρώτη πίστα και είδα το βίντεο που ακολουθεί, με τη Sophia να δίνει πληροφορίες. Αρχισα να μπαίνω στο νόημα... Ξεκινώντας τη δεύτερη πίστα (στη Βαβυλωνία παρακαλώ), κατάλαβα πόσο λάθος είχα στην αρχή.

Το παιχνίδι, σε αντίθεση με άλλα του είδους (βλ. Lara), έχει πλήθος γρίφων που ανεβάζουν την ατμόσφαιρα στα ουράνια: Τι πρέπει να κάνω για να λειτουργήσει το ρολόι στο μοναστήρι Shambala; Πώς μπορώ να ξεφύγω από τον κυλιόμενο βράχο που πέφτει προς τα πάνω μου; Πώς θα πείσω το Nubian Boy να με βοηθήσει; Υπάρχουν γρίφοι στο παιχνίδι που σε κάνουν να νομίζεις ότι παρακολουθείς μία πολύ καλή ταινία, στην οποία πρωταγωνιστής είσαι εσύ!

Βέβαια στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας βοηθάνε κι άλλα στοιχεία. Τα animation videos που βλέπετε αφού τελειώσετε μία πίστα ή κατά τη διάρκειά της είναι ένα από αυτά. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το βίντεο στη 13η πίστα (αν δεν κάνω λάθος). Σε αυτήν βρίσκεσαι μέσα σε ένα ορυχείο. Καθώς προχωρείς με το βαγόνι σου πάνω στις ράγες, φτάνεις σε ένα σταυροδρόμι και ξαφνικά βλέπεις ένα άλλο βαγόνι με Ρώσους να ξεπροβάλλει πίσω σου. Ενα κυνηγητό χωρίς προηγούμενο πάνω στις ράγες ξεκινά, παρόμοιο με αυτό στο "Ναό του Χαμένου Θησαυρού". Σε ένα άλλο βρίσκεσαι πάνω σε ένα τζιπ που κατευθύνεται προς έναν γκρεμό, χωρίς να μπορείς να κάνεις τίποτα. Αίφνης ξεπροβάλλει η Sophia με ένα ελικόπτερο και την τελευταία στιγμή πιάνεσαι από αυτό.

Τέλος, ένα άλλο στοιχείο του παιχνιδιού που μαρτυρεί την έξοχη ατμόσφαιρά του είναι η συνεχής αλλαγή τοπίων, όπως ακριβώς στις ταινίες. Σχεδόν σε κάθε νέα πίστα το τοπίο στο οποίο κινείσαι αλλάζει, οδηγώντας σε από τη Βαβυλωνία στην Αίγυπτο, από ζούγκλες με δροσερές λίμνες σε περιοχές κάτω από τη γη με ηφαίστεια... και πάει λέγοντας. Σημειωτέον ότι όταν μια πίστα "φορτώνει" στην οθόνη εμφανίζεται ένας χάρτης με τη γνωστή (από τις ταινίες) κόκκινη γραμμή που σιγά σιγά φτάνει στον προορισμό της. Οταν φτάσει, το παιχνίδι έχει φορτώσει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προανέφερα, το Indy 5 είναι ένα arcade adventure στο στιλ του



Καταδίωξη πάνω σε βαγόνια.

ΤΑ BOSSES



Ice Guardian. Φρουρεί το "Urgon's Part" με τη βοήθεια αλλόκοτων Ice Creatures.



Lava Guardian. Φρουρεί το "Taklit's Part" με τη βοήθεια των Lava Warriors.



Ο Quetzalcoatl. Ο Μέγας Οφις. Ο μεγαλύτερος φόβος του Indy. Φρουρεί το "Azerim's Part" και πετάει φίδια από το στόμα του.



Robot Guardian. Φρουρεί το "Nub's Part" και σας κάνει ηλεκτροσόκ!



Ο Marduk. Γι' αυτόν δεν σας λέω τίποτα... Να τα μάθετε μόνοι σας!

INDYRMAGEDDON!

Ποιο Carmageddon μου λες εσύ; Εδώ υπάρχει ο Indyrmageddon!



Tomb Raider. Ετσι, ο Indy μπορεί να εκτελεί τις κλασικές κινήσεις (περπάτημα, τρέξιμοι, κολύμπι...) αλλά και ορισμένες περισσότερο "εξεζητημένες", όπως τούμπες προς τα εμπρός, πίσω, αριστερά , δεξιά και αναρρίχηση σε τοί-



Το περίεργο σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού είναι ότι, όσο και να κυνηγήσεις τον χοντρούλη Voladnikov, δεν υπάρχει περίπτωση να τον πιάσεις. Λες να έχει πάρει χρυσό μετάλλιο στο τρέξιμο;

χους. Μπορεί ακόμη να συγκρατείται από ανοίγματα σε τοίχους και να προχωρεί προς τα αριστερά και δεξιά με τα χέρια του, να σπρώχνει και να τραβάει αντικείμενα (κυρίως μεγάλα τούβλα), να έρπει στο χώμα, να σηκώνει αντικείμενα και να τα χρησιμοποιεί κ.ο.κ. Επιπλέον, χρησιμοποιώντας το μαστίγιό του είναι σε θέση να περνά πάνω από μεγάλα ανοίγματα και τάφρους ή να ανεβαίνει σε τοίχους που είναι πολύ ψηλοί με μόνο ένα πήδημα. Αυτές τις δύο κινήσεις τις κατορθώνει με τη βοήθεια ειδικών "ξύλων" ή παρόμοιων αντικειμένων που υπάρχουν στο ταβάνι ή είναι κολλημένα σε τοίχους, γαντζώνοντας πάνω τους το μαστίγιό του. Τέλος, σημειώστε ότι στο παιχνίδι ο Indy μπορεί να οδηγήσει τρία διαφορετικά οχήματα: μία ειδική φουσκωτή βάρκα για τους ποταμούς (προσοχή στα βράχια !), ένα τζιπ (με αυτό μπορείτε να "τη δείτε" carmageddon) και ένα βαγόνι ορυχείου.

Εκτός από τις προαναφερθείσες, υπάρχουν ορισμένες ειδικές κινήσεις που μπορεί να κάνει ο Indy, εφόσον βέβαια έχει βρει τα τέσσερα αντικείμενα της μηχανής. Με το πρώτο αντικείμενο, το "Urgon's Part", σπάει τοίχους που έχουν ραγίσει, με το δεύτερο, το "Takl-it's Part", γίνεται αόρατος (!), με το τρίτο, το Azerim's Part, αιωρείται στον αέρα (εφόσον όμως στο σημείο που αιωρείται υπάρχει ένας ειδικός κρύσταλλος) και με το τέταρτο, το Nub's Part, ενεργοποιεί ειδικούς διακόπτες που βρίσκονται στην 14η και 15η πίστα. Υπάρχει ακόμα ένα αντικείμενο που μπορεί να φανεί χρήσιμο στον Indy, αν και δεν είναι μέρος της Infernal Machine, το "Tool From Beyond". Με αυτό, στην 16η πίστα, δημιουργείτε ανοίγματα μεταξύ των διαστάσεων και μπαίνετε σε αυτά.

Τα "όπλα" που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο Indy για να βγάλει από τη μέση τους εχθρούς του είναι δώδεκα: γροθιές, το μαστίγιό του (αφοπλίζει τους εχθρούς του), ένα 45άρι, ένα ημιαυτόματο περίστροφο 9 χιλιοστών, ένα αυτόματο περίστροφο, μία καραμπίνα, μία χαντζάρα, ένα αυτόματο, μία διπλή καραμπίνα, ένα bazooka, ωρολογιακοί πυροκροτητές και χειροβομβίδες. Ολα τους χρειάζονται πυρομαχικά, με εξαίρεση τις γροθιές, το μαστίγιο, τη χαντζάρα και το 45άρι, το οποίο έχει άπειρες σφαίρες. Βλέπουμε ότι υπάρχει αρκετά μεγάλη ποικιλία όπλων, κάτι το οποίο μόνο κακό δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Το μόνο που δεν μου άρεσε στα όπλα είναι το ότι, με εξαίρεση τη χαντζάρα και το μαστίγιο, δεν μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις για να λύσεις κάποιο γρίφο.

Το παιχνίδι αποτελείται από 16 πίστες που ακολουθούν το σενάριο του παιχνιδιού, καθώς και από μία bonus, στην οποία μπορείτε να μεταβείτε αγοράζοντας έναν χάρτη [αποτελεί συνέχεια της περιπέτειας του Indy στο Peru (από την αρχή της ταινίας "Οι Κυνηγοί της Χαμένης Κιβωτού"]. Οι πίστες, όπως προανέφερα, ποικίλλουν σε περιοχές και καθεμία από αυτές (με εξαίρεση την πρώτη, στην οποία μαθαίνεις να παίζεις το παιχνίδι) είναι τεράστια. Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο - για να φανταστείτε, οι play-testers υποστηρίζουν ότι χρειάστηκαν περί τις 17 ώρες για να το τερματίσουν (και αυτοί ήξεραν τι να κάνουν για να προχωρήσουν). Εμένα ο τερματισμός του μου πήρε 4-5 μέρες, χωρίς όμως να παίζω όλες τις ημέρες εντατικά. Τέλος, σημειώστε ότι σε κάθε πίστα μπορείτε να βρείτε από 10 treasures που σας προσφέρουν λεφτά, με τα οποία μπορείτε να αγοράσετε στο τέλος κάθε πίστας πυρομαχικά, γιατρικά καθώς και το χάρτη που αναφέρω παραπάνω.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πατήσετε το Escape key και να μεταφερθείτε σε μία οθόνη με τέσσερις επιλογές. Πρώτη από αριστερά είναι η επιλογή "Weapons", η οποία σας επιτρέπει αφ' ενός να δείτε τα όπλα που έχετε στην κατοχή σας και το πλήθος των πυρομαχικών που διαθέτετε για το καθένα από αυτά και αφ' ετέρου να επιλέξετε αυτό που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Η επόμενη επιλογή είναι η "Treasure/Health". Σε αυτήν καταγράφονται ο αριθμός των treasures που έχετε βρει στη συγκεκριμένη πίστα μέχρι εκείνη τη στιγμή, αλλά και τα αντικείμενα που αναπληρώνουν την ενέρ-

γειά σας. Η τρίτη επιλογή, η "Items", σας δείχνει όλα τα αντικείμενα που κατέχετε και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να λύσετε γρίφους. Τέλος, η τέταρτη επιλογή, η "Options", περιέχει τα καθιερωμένα save, load και exit game, επιλογές για τον ήχο, τα γραφικά και το gameplay (εδώ επιλέγετε και το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο θέλετε να παίξετε και το αν θα έχετε hints) καθώς και μία επιλογή που σας επιτρέπει να δείτε το "Indy Quotient" σας - αυτό δείχνει πόσο καλά τα πάτε στο παιχνίδι μέχρι εκείνη τη στιγμή που το ενεργοποιείτε. Για να πάρετε τους maximum 1.000 πόντους, πρέπει να τερματίσετε και τις 17 πίστες του παιχνιδιού στο πιο υψηλό επίπεδο βαθμού δυσκολίας, να μη χρησιμοποιήσετε καθόλου hints, καθώς και να συλλέξετε 170 treasures συνολικά (10 σε κάθε πίστα).

THE END



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του "Infernal Machine" είναι εξαιρετικά. Καταρχήν, το sprite του Indy εκτελεί άψογα και με καθ' όλα φυσικό τρόπο όλες τις κινήσεις του. Ο τρόπος που πετάει το μαστίγιο για να πιαστεί από κάπου, αλλά και η κίνηση του μαστιγίου όταν προσπαθεί να αφοπλίσει έναν εχθρό είναι έξοχοι. Ακόμα, η κίνηση της φουσκωτής βάρκας καθώς κατεβαίνει τους ορμητικούς ποταμούς φαντάζει αληθινή. Οι υπόλοιποι ήρωες είναι εξίσου καλά σχεδιασμένοι - μάλιστα, έχει δοθεί έμφαση στις κινήσεις του κεφαλιού και του προσώπου τους.



Ενα τεράστιο άγαλμα αναδύεται από το βυθό της πισίνας.

Οι περιβάλλοντες χώροι έχουν προσεχθεί μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια και έχουν εμπλουτισθεί με πανδαισία χρωμάτων.

Οσον αφορά στα εφέ που παράγουν η χρήση των όπλων αλλά και οι θάνατοι του Indy, χωρίς να έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο, είναι αρκετά καλά. Βέβαια, θα μπορούσαν να έχουν προσεχθεί περισσότερο.

Ο ήχος του παιχνιδιού, τώρα, σε άλλα σημεία είναι εξαιρετικός και σε άλλα μέτριος. Καλές είναι οι φωνές των ηρώων, οι οποίες ανήκουν σε πραγματικούς ηθοποιούς με σωστή προφορά, ανάλογη της καταγωγής των ηρώων που υποδύονται. Σημειωτέον ότι στον Indy τη φωνή χαρίζει ο Doug Lee, ο ίδιος που του τη δάνειζε στο "The Fate of Atlantis". Εξαιρετικές είναι και οι φωνές του Volodnikov και των Ρώσων στρατιωτών, οι οποίοι μιλούν με χαρακτηριστική ρωσική προφορά.

Οι ήχοι που παράγονται στις πίστες (ο ήχος του ποταμού, οι ήχοι της ζούγκλας κ.λπ.), εκτός του ότι χαρακτηρίζονται από ποικιλία, είναι ιδιαίτερα καλοί και συμβάλλουν στο να μη γίνεται το παιχνίδι μονότονο.

Ωστόσο, το Indy 5 μας τα χαλάει σε ό,τι αφορά τους ήχους των όπλων, αφού είναι κοινότοποι. Απορώ πώς μία εταιρία όπως η LucasArts, γνωστή για τους καταπληκτικούς ήχους που χρησιμοποιεί στα παιχνίδια της, έκανε τόσο φτωχή δουλειά σε αυτόν τον τομέα.

Τέλος, η μουσική του παιχνιδιού, η οποία δεν ακούγεται καθ' όλη τη διάρκειά του, είναι ίδια με αυτή της ταινίας, ενώ έχουν συντεθεί κομμάτια που ακούγονται κατά την ανακάλυψη μιας καινούριας περιοχής, τα οποία συμβάλλουν θετικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

ΑΡΝΗΤΙΚΑ - ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα αρνητικά σημεία του τίτλου, αν και λίγα, οφείλω να τα καταγράφω. Καταρχήν, με βρήκε αντίθετο η σεναριακή ιδέα "να οι Ρώσοι, οι κομουνιστές, οι bad guys". Για ακόμα μία φορά οι Αμερικανοί έβγαλαν τους εαυτούς τους αγγελούδια και τους Ρώσους καθάρματα. Χωρίς να υποστηρίζω ότι οι Ρώσοι είναι "αγγελούδια", πιστεύω ότι η αμερικανική προπαγάνδα εσφαλμένα υπάρχει, πολύ δε περισσότερο εσφαλμένη κρίνω την ύπαρξή της στο χώρο των PC games, ο οποίος ελκύει μικρά παιδιά που, ως γνωστόν, επηρεάζονται ευκολότερα.

Δεύτερο αρνητικό θεωρώ την αδυναμία του παίκτη να σκοτώσει σε μερικά σημεία τα ζώα που του επιτίθενται. Επ' ουδενί μη θεωρήσετε ότι δεν μου αρέσουν τα ζώα, αντιθέτως τα λατρεύω. Απλά βρίσκω ότι δεν είναι ρεαλιστικό το να σου επιτίθεται ένας λύκος ή μία τίγρης και, αντί να είσαι σε θέση να πυροβολήσεις, να υποχρεούσαι να τρέξεις για να ξεφύγεις ή να πυροβολείς στον αέρα για να τρομάξει και να φύγει. Τέλος πάντων...

Αν εξαιρέσουμε τα ανωτέρω, το παιχνίδι είναι σε γενικές γραμμές πολύ καλό, αν και θα έπρεπε να προσεχτεί περισσότερο από τεχνικής πλευράς. Εχει εξαιρετικό σενάριο και έντονη ατμόσφαιρα που προκαλεί εθισμό. Το δε gameplay θα σας χαρίσει σίγουρα πολλές όμορφες ώρες περιπέτειας. Ειδικά αν σας αρέσει ο Indiana Jones, έχετε ακόμα έναν λόγο να το αγοράσετε. Αντε, ακόμα εδώ είστε;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	99
GAMEPLAY	98

94



Η νέα περιπέτεια του Indiana Jones. Ωραία ατμόσφαιρα και εξαιρετικό σενάριο. Ιδιαίτερα ικανοποιητικά γραφικά και πολύ καλό gameplay. Τρέξτε να το προλάβετε!!!

ACTION

FREESPACE 2

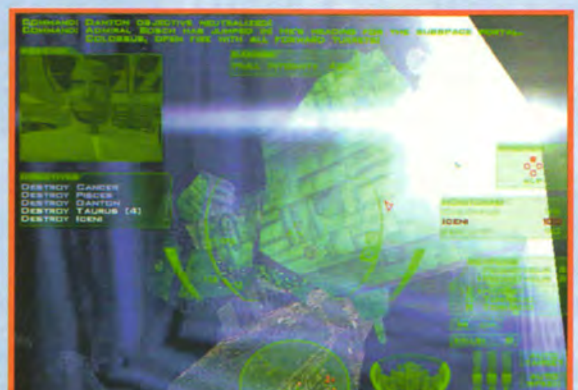
"Ακούω τους εχθρούς μου να πιθανολογούν για τα κίνητρά μου, τις φιλοδοξίες μου. 'Ποιος είναι ο Ναύαρχος Aken Bosch και τι επιδιώκει;' Η τραγωδία της ύπαρξής μου είναι πως θα με θυμούνται ως σφαγέα πολιτισμών αθώων. Και η εκτίμηση αυτή δεν με αδικεί. Δεν δύναμαι να εναντιωθώ στην καταδίκη τους, αλλά ούτε και στον ρου της ιστορίας.
Το Νέο Μέτωπο είναι ένας στρατός βοοειδών, καθοδηγούμενος από τα μίση, τους φόβους και τις ανασφάλειές τους. Αγνοια, το μεγαλύτερο όπλο της τυραννίας και παλιών πληγών, πρόχειρα ραμμένων. Δεν είμαι παρά ένας ανόητος που δημιούργησε ένα τέρας, το οποίο αδυνατώ πλέον να σταματήσω. Γι' αυτό θα παίξω το ρόλο μου έως το αιματηρό φινάλε... Εδωσα σε μια απόκληρη γενιά έναν λόγο για να θυσιαστεί. Κι έτσι το κληροδότημά μου θα στεφθεί με προδοσία."
Admiral Aken Bosch, commander of the NTS, Freespace 2

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
VOLITION Inc.
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator, Windows 95/98

Με το Descent: Freespace άρχισε η αρθρογραφία μου στο "PC Master", περίπου έναν χρόνο πριν - για την ακρίβεια έχουν περάσει 13 μήνες κ.ε.η.μ.(κατόπιν ενάρξεως ημερησίων μαστιγωμάτων). Από αυτό και μόνο δικαιολογείται η ιδιαίτερη συμπάθεια που τρέφω προς το παιχνίδι. Ωστόσο, τα δικά μου συναισθήματα προς το Freespace δεν το εμποδίζουν να είναι ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος που ενθουσίασε οποιονδήποτε ασχολήθηκε μαζί του. Γι' αυτό άλλωστε και έλαβε υψηλότατη βαθμολογία κατά την παρουσίασή του στο παρελθόν (αν και, ομολογουμένως, το παράκανα!). Συνεπώς, μπορείτε να κατανοήσετε το λόγο για τον οποίο είμαι ενθουσιασμένος με το sequel του που φέρει το πολύ πρωτότυπο όνομα Freespace 2!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ


Ενα εχθρικό σκάφος ξεπετάγεται από το πουθενά, σαν ...άσε δεν το λέω - άλλωστε, θα κοβόταν από τη λογοκρισία!



Γνωρίζω πως όλοι είστε κάπως επιφυλακτικοί με τα sequels. Τούτο δε διότι στην πλειονότητα των περιπτώσεων οι διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών (του αρχικού και όσων ακολουθούν ως συνέχειες) είναι ελάχιστες, με ίσως μοναδική εξαίρεση τον παράγοντα γραφικά. Συνήθως, οι κατασκευάστριες εταιρίες, αφ' ενός θεωρώντας πως η αγορά δεν έχει χορτάσει από τη νέα συνταγή και αφ' ετέρου αδημονώντας να βάλουν επιπλέον παραδάκι στις τσέπες τους, προσθέτουν μερικές πινελιές στον αρχικό τίτλο, βελτιώνουν τα γραφικά και μας προσφέρουν τα δημιουργήματά τους ως πολυπόθητα sequels. Δεν επιθυμώ να αναφερθώ σε συγκεκριμένα ονόματα, γιατί θα θιχτούν οι οπαδοί της εκάστοτε σειράς. Θα αρκεστώ μόνο στο να γράψω πως κλασικό παράδειγμα αποτελεί μία εταιρία με... προσόντα, η οποία θα κυ-

κλοφορήσει λίαν συντόμως το τέταρτο παιχνίδι της.

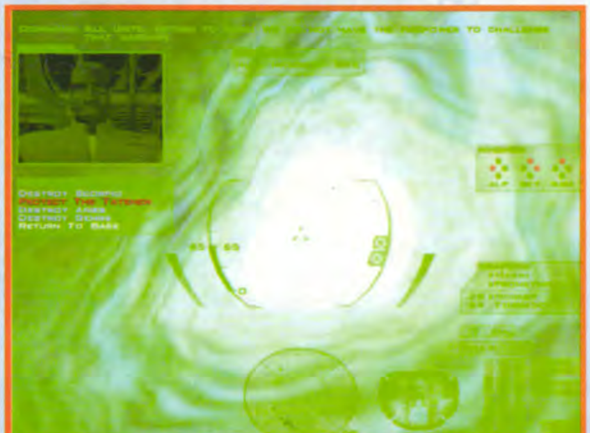
Επιστρέφοντας στα δικά μας, το Freespace 2 μπορεί να σας προκαλέσει μία ανάλογη εντύπωση - τουλάχιστον στα αρχικά στάδια ενασχόλησης μαζί του. Καθώς όμως η ιστορία θα εκτυλίσσεται, πιστέψτε με, θα αλλάξετε γνώμη! Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι εννοώ...



When things get tough, the tough get tougher! Κοινώς: Καιρός "να την κάνουμε"! Πολύ αγρίεψαν τα πράγματα εδώ πέρα...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η πλοκή του Descent: Freespace ήταν τόσο πλούσια -και παράλληλα ενδιαφέρουσα- που απορώ γιατί δεν έχει γίνει ταινία ακόμη! Δεν γνωρίζω αν η Volition προσέλαβε επαγγελματία σεναριογράφο ή αν, απλά, κάποιος από τους προγραμματιστές της διαθέτει ταλέντο σε αυτό τον τομέα, πάντως έχει γίνει πολύ καλή δουλειά... Αλλωστε, ο βασικός λόγος που το Freespace ξεχώρισε από τη μάζα είναι επειδή πρόσφερε αυτή τη μαγική, εξωπραγματική ατμόσφαιρα. Μία υπόθεση γεμάτη σεναριακές ανατροπές, μεγάλες δόσεις απελπισίας και πάνω απ' όλα υψηλά επίπεδα πώρωσης - πιστεύω πως αυτό ακριβώς επιζητούμε όλοι από ένα παιχνίδι: να μας πωρώσει στο μέγιστο βαθμό! Το Freespace 2 τα καταφέρνει εξίσου καλά.



Φτου! Δεν έπρεπε να είχα δώσει Viagra στο σκάφος... Αρχισε να τα βλέπει όλα μπλε!

Για να γίνει κατανοητή η υπόθεση, αναφέρω πως ο κόσμος του Freespace περικλείεται στα στενά όρια του Γαλαξία μας. Οι άνθρωποι (Terrans) έχουν φτάσει σε τέτοιο επίπεδο εξέλιξης ώστε έχουν αποικήσει πολλά ηλιακά συστήματα του Γαλαξία. Διαθέτουν υποδιαστημική πτήση μέσω portals που υπάρχουν ελεύθερα στη φύση (φιλοσοφία αντίστοιχη αυτής του Babylon 5) και έχουν έρθει σε επικοινωνία με άλλους πολιτισμούς που επίσης έχουν αναπτυχθεί στο Γαλαξία μας. Πρόκειται για τους -όχι και τόσο εμφανίσιμους- Vasudans και τους εχθρικούς και μυστηριώδεις Shivans. Στο πρώτο Freespace καθώς και στο expansion του είχαμε τον πόλεμο μεταξύ Terrans και Vasudans, την εμφάνιση των Shivans, που σάρωσαν τα πάντα στο διάβα τους και απειλούσαν με εξαφάνιση τα δύο αντιμαχόμενα είδη, και τη συμμαχία Terrans και Vasudans, μία απέλπιδα προσπάθεια σωτηρίας της υπάρξής τους. Τελικά, στο φινάλε οι Σύμμαχοι επικρατούν, αφού επιτυγχάνουν να ανατινάξουν την εχθρική ναυαρχίδα τη μόνη στιγμή που ήταν ευάλωτη: καθώς ταξίδευε στο "υποδιάστημα" μέσω των portals. Για κακή τους τύχη, το portal που ταξίδευε εκείνη τη στιγμή ήταν το Sol (από το Sol-ar system, δηλαδή το σύστημα της Γης). Η έκρηξη στο υποδιάστημα προκάλεσε τη διάρρηξη του portal, με αποτέλεσμα να κοπεί κάθε επικοινωνία μεταξύ της Γης και των υπόλοιπων συστημάτων του Γαλαξία. Η Γη, η "πρωτεύουσα" της γαλαξιακής συμμαχίας, είχε αποκοπεί από το υπόλοιπο σύμπαν! Η πύρρειος νίκη που επιτεύχθηκε δεν άφηνε περιθώρια για χαρά. Μάλιστα, ενώ μόλις είχαν γλιτώσει από τον αφανισμό που πλησίαζε επικίνδυνα, το χάος και η αναρχία τούς υποδέχονταν με ανοιχτές αγκάλες...

Freespace 2: "Τριάντα δύο χρόνια έχουν περάσει από το τέλος του Μεγά-

BUG FIX OF THE DAY

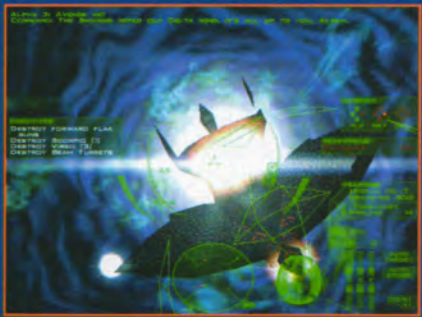
Παρ' όλο που το site του παιχνιδιού από τη Volition δεν είναι ό,τι καλύτερο (καλή σχεδίαση, λιτό περιεχόμενο), αξίζει να το επισκεφθείτε (www.freespace2.com) για να δείτε το section Bug Fix of The Day! Εκεί θα βρείτε ένα αρχείο με τα υπομνήματα των beta-testers προς τους προγραμματιστές, καθώς και τις αντίστοιχες απαντήσεις των προγραμματιστών για την τελική διόρθωση (ή μη) του προβλήματος. Πιστεύω ότι θα σας βοηθήσει να καταλάβετε πόσο μακριά από την τελειότητα βρίσκεται ένας τίτλος όταν κυκλοφορεί, ειδικά στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης! Για εσάς που δεν έχετε πρόσβαση στο Internet, αναφέρω τα εξής: εκτοξεύοντας ανά δύο τις μεγάλες βόμβες (για καταστροφή διαστημόπλοιων) υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να αυτοκαταστραφούν! Επίσης, το damage κάθε βόμβας είναι -όλως περιέργως- ανάλογο με το πόσο κάθετα προσέκρουσε στο στόχο! Τέλος, να προτιμάτε να διατάζετε τους συμπαίκτες σας να επιτίθενται πρώτοι σε εχθρικά διαστημόπλοια, γιατί, κατά κανόνα, ο πρώτος που θα βρεθεί στην εμβέλεια των Turrets του εχθρικού διαστημόπλοιου θα είναι και ο κύριος στόχος τους...
Ολα τα παραπάνω είναι bugs. Ομως, είναι τα μόνα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Αυτός, άλλωστε, είναι ο λόγος που δεν θεώρησα απαραίτητο να επηρεαστεί η τελική βαθμολογία του παιχνιδιού από αυτόν τον παράγοντα. Εξάλλου, γνωρίζοντας την ύπαρξή τους, μπορείτε να επωφεληθείτε!



Η κατά μέτωπον εκτόξευση πυραύλων είναι πολύ πιο αποτελεσματική αλλά και εξίσου επικίνδυνη. Φροντίστε να ενισχύσετε τις μπροστινές ασπίδες και να εκτελέσετε τον ελιγμό κατά το δυνατόν γρηγορότερα... Αλλιώς, ετοιμαστείτε να σμίξετε με το δημιουργό σας μια ώρα αρχύτερα!

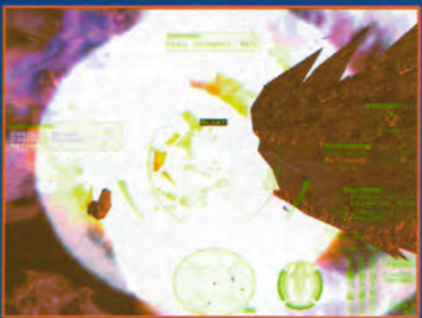
SATHANAS IS DOWN!

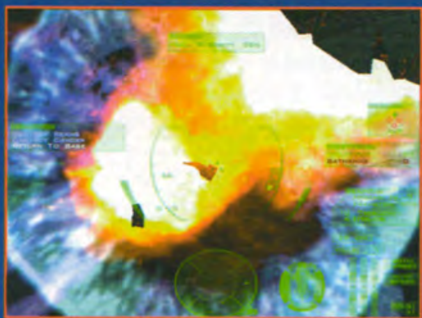
Πάρτε μια γεύση από το "διαμάντι" του εχθρικού στόλου, την περιβόητη ναυαρχίδα Sathanas, και την ανεπανάληπτη καταστροφή του! Η πιο ωραία έκρηξη που θα συναντήσετε στο παιχνίδι (μαζί με αυτή του Knossos Portal). Απολαύστε την σε όλη της τη μεγαλοπρέπεια...













λου Πολέμου. Οι Shivans εξαλείφθηκαν μία ζωή νωρίτερα. Πλέον ζούμε στο μαυσωλείο της ιστορίας...

Κληρονομήσαμε το θρύλο των φαντασμάτων που στοιχειώνουν αυτά τα ερείπια. Οι γηραιότεροι μας αποκαλούν Απόκληρη Γενιά.

Θυμάμαι ιστορίες μεγαλειωδών πολιτισμών... Πόλεων που απλώνονταν ως τον ήλιο... Ενός μπλε πλανήτη με απέραντες θάλασσες... Ανθρώπων με μύθους αιώνιους της ανθρωπότητας... Απογόνων που διέβλεψαν στους αυτοκράτορες πεθαμένων άστρων το πεπρωμένο της φυλής τους και ξανοίχτηκαν άφοβα στο κενό του διαστήματος.

Λένε πως ο πολιτισμός μας δεν έχει παρόν. Μόνο παρελθόν γεμάτο τρόμο και ένα μέλλον που υπάρχει μόνο στα όνειρά μας.

Ομως τώρα δημιουργούμε μία νέα Συμμαχία, ώστε να διαφυλάξει την ευημερία της ανθρωπότητας στο διάστημα και να ανακαλύψει στην ψυχρή έκτασή του τη λύτρωση της γενιάς μας."



Ιδωμεν το φως το αληθινόν...



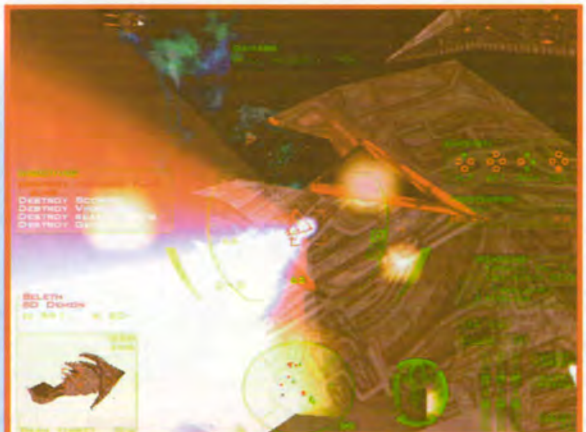
Διασταυρούμενα πυρά! Αμα πετύχαινε και κανένα το στόχο του, καλά θα ήταν!

Τα παραπάνω δεν είναι παρά μόνο η αρχή! Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με επαναστάτες, προδότες της Συμμαχίας. Θα γίνετε μάρτυρες της επανεμφάνισης των Shivans, της ανακάλυψης ερειπίων αρχέγονων πολιτισμών και τεχνολογιών που επιτρέπουν το ταξίδι σε μέρη του Γαλαξία που δεν έχουν ανακαλυφθεί ακόμη. Θα κατατροπώσετε το Ναύαρχο Aken Bosch και τους Shivans, στέλνοντάς τους πίσω στα σκοτεινά βάθη του διαστήματος, μόνο και μόνο για να συνειδητοποιήσετε τη ματαιότητα των προσπαθειών σας και το αναπόφευκτο του επικείμενου ολέθρου. Τελικά, όλα έγιναν εις μάτην; Ή μήπως υπάρχει ακόμη ελπίδα;

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ηρθε η ώρα να "πουλήσετε μούρη" στους φίλους σας δείχνοντας τι μπορούν να κάνουν τα "μηχανάκια" σας όταν τους βάζουν δύσκολα! Διότι το Freespace 2 είναι χωρίς αμφιβολία απαιτητικό παιχνίδι. Οση μνήμη και να του δώσετε, ύστερα από είκοσι λεπτά

σε μία πίστα θα ζητάει κι άλλη. Τίποτα το μη αναμενόμενο βέβαια, αφού -το μήλο κάτω από τη μηλιά θα πέσει- και το FS1 (Freespace 1) ίδιου βεληνεκούς απαιτήσεις είχε για την εποχή του. Το σύστημα δοκιμής ήταν ο "μικρός" PentiumII 266 που διαθέτω, με 192MB RAM. Παρ' όλη τη σεβαστή ποσότητα μνήμης, στις μεγάλες λεπτομέρειες (High και Very High) και έπειτα από αρκετές αερομαχίες στην ίδια πίστα, τα



Ouch, that was too close!

resources του συστήματος έπεφταν κατακόρυφα, γεγονός που είχε ανάλογο αντίκτυπο στα fps (frames per second). Σε αυτό κατά πάσα πιθανότητα συνηγορούσε και η SB128 που διαθέτω (έχω μετανιώσει πικρά που την αγόρασα...), η οποία κόλαγε με τους background ήχους των διαστημόπλοιων κάνοντας την κατάσταση ακόμη πιο οδυνηρή! Για να μην μπλέκετε σε όλους αυτούς τους περίπλοκους συλλογισμούς για τη βελτιστοποίηση της απόδοσης του παιχνιδιού στο σύστημά σας, η Volition έχει προσθέσει ένα διαγνωστικό εργαλείο που βρίσκει τα χαρακτηριστικά του υπολογιστή σας και προτείνει τον καλύτερο συνδυασμό γραφικών παραμέτρων με στόχο το ομαλό gameplay.

Παραβλέποντας τον παράγοντα απαιτήσεις, ο τομέας των γραφικών είναι πλέον σκέτη απόλαυση! Αξίζει, έστω και μία φορά, να βάλετε όλες τις λεπτομέρειες στη μέγιστη τιμή τους και να παίξετε (τρόπος του λέγειν, γιατί πώς να παίξεις με 10fps...;!) μία αποστολή (κατά προτίμηση με πολλά μαχητικά και εξίσου πολλές εκρήξεις). Νεφελώματα που "γεμίζουν" το μάτι, διαστημόπλοια με ποικίλα μεγέθη, μαχητικά σκάφη σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια... Οσο για τα οπτικά εφέ, ξεχωρίζουν τα laser όταν χτυπούν πάνω στην ασπίδα του σκάφους και οι βόμβες όταν εκτοξεύονται σε σμήνη ενάντια στον εχθρό. Η μαγική λέξη όμως εδώ είναι "εκρήξεις"! Χάρμα οφθαλμών, μόνο αυτό μπορώ να γράψω. Η ευχαρίστηση που προκαλεί η καταστροφή μιας εχθρικής ναυαρχίδας (ή οποιουδήποτε άλλου σκάφους ανάλογων διαστάσεων) γίνεται πολύ μεγαλύτερη λόγω της έκρηξης που στέφει τους κόπους σας. Συχνά θα παρατηρήσετε τον εαυτό σας να μην απομακρύνεται από το -έτοιμο να εκραγεί- σκάφος στο μικρό χρονικό διάστημα που σας δίνεται ως περιθώριο, μόνο και μόνο για να νιώσετε την έκρηξη, η οποία είναι μεν άκρως απολαυστική, ουκ ολίγες φορές όμως είναι ικανή να συμβάλει στην αποτυχία της αποστολής, αν βρεθείτε πολύ κοντά!

Αξιες αναφοράς είναι και οι cutscenes με τις οποίες ανταμείβεστε ύστερα από κάθε επιτυχή ολοκλήρωση ορισμένου πλήθους αποστολών. Ετσι ακριβώς μας είχε συνηθίσει και το FS1. Γιατί να αλλάξει η συνταγή, αφού προάγει το μύθο δίνοντας νέα ώθηση στην πλοκή, χωρίς όμως να προσφέρει ουσιαστικές πληροφορίες. Αινιγματικές και εντυπωσιακές παράλληλα, οι cutscenes συμβάλλουν τα μέγιστα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και ξυπνούν μια κρυφή θέληση για περισσότερα! Πρέπει να το ζήσετε για να καταλάβετε τι εννοώ...



Τόσο αίμα φτύσαμε για να αποκτήσουμε αυτά τα γαλόνια, να μην τα επιδείξουμε κιόλας; Κάθε φυσιολογικό ψώνιο στη θέση μου αυτό θα έκανε!

ΦΑΤΕ ΣΚΟΝΗ, ΣΚΟΥΛΗΚΙΑ!



Another one down...



...and another one down.



Another one bites the dust!

ΗΧΟΣ

Θα ήταν κρίμα μία τέτοια προσπάθεια σε επίπεδο γραφικών να μην έχει



Κι όμως, ο προάγγελος του Θανάτου χτυπά για ακόμη μία φορά την πόρτα. Η χαρά έγινε θλίψη και η θλίψη απελπισία! Σας μπέρδεψα; Πού να δείτε ολόκληρο το σενάριο...

πλαισιωθεί με αντίστοιχη ηχητική επένδυση. Ευτυχώς, το FS2 δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τους υπόλοιπους τίτλους στον τομέα του ήχου. Κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής, το περιβάλλον πλημμυρίζει με ήχους, ίσως μάλιστα περισσότερους από όσους θα θέλατε σε περίπτωση που δεν έχετε γερό υπολογιστή! Ηχοι από εκρήξεις, από τις ασπίδες που καταπονούνται από τα laser των αντιπάλων, από τους πυραύλους που μόλις εκτοξεύσατε, από τα συστήματα που σας ειδοποιούν για εισερχόμενο πύραυλο, από τους συμπαίκτες σας που καλούν απεγνωσμένα σε βοήθεια... Οταν δε κοπάσει η μάχη, γίνεται αντιληπτή η μουσική υπόκρουση που σας συνόδευε ακατάπαυστα. Αλλοτε διακριτική, άλλοτε πομπώδης, πάντα όμως ατμοσφαιρική. Εντύπωση κάνουν και τα speeches, είτε κατά τα briefings είτε στις cutscenes. Ας μην αρχίσω, όμως, να πλέκω ξανά το εγκώμιο των τελευταίων...

GAMEPLAY

Το FS2 είναι περισσότερο ένα pilot career game, αφού αυτή τη φορά τονίζεται πολύ περισσότερο ο ρόλος σας ως ξεχωριστής οντότητας μέσα στον κυκεώνα των πιλότων της Συμμαχίας. Καθώς προχωρείτε στην εκστρατεία, μετατίθεστε από μονάδα σε μονάδα, καθεμία από τις οποίες έχει την ειδίκευσή της. Ετσι θα αιτιολογείται η χρήση του εκάστοτε αεροσκάφους και των προηγμένων όπλων, αλλά και η διενέργεια αποστολών σε διαφορετικές περιοχές. Καταλαβαίνετε, φυσικά, πως όλα αυτά προσδίδουν μεγαλύτερη ποικιλία στο gameplay, πρωτοτυπία προς αποφυγή πλήξης και ρεαλισμό που οδηγεί αναπόφευκτα στην πώρωση! Επειδή δε όλοι κρύβουμε ένα μεγάλο ψώνιο μέσα μας, δεν ήταν δυνατόν να λείπει η παρασημοφόρηση. Σε ειδική θέση, την οποία μπορείτε να επισκέπτεστε όσο συχνά θέλετε, τοποθετούνται όλα τα παράσημα που σας έχουν δοθεί κατά τη διάρκεια της εκστρατείας. Αρκετά εξ αυτών είναι προκαθορισμένα ότι θα τα λάβετε με την επιτυχή ολοκλήρωση σημαντικών αποστολών, ενώ άλλα θα πρέπει να... φτύσετε αίμα για να τα πάρετε, αφού θα χρειαστεί να ολοκληρώσετε bonus objectives ή να κάνετε υπερβολικά πολλά kills. Αυτό μπορεί να φανεί εύκολο στις μικρές δυσκολίες... Αν, όμως, πετύχετε κάτι αντίστοιχο στο hard, εγώ θα γίνω... αρχισυντάκτης. (Σ.Σ.: Αν το καταφέρει κάποιος, παρακαλώ να με ειδοποιήσει. Εδώ και καιρό την έχω βάλει στο μάτι αυτή τη θέση! ...Τι είπατε, κύριε Κράτσα; Απολύομαι;!)

Κατά τ' άλλα, το FS2 στον τομέα του gameplay θυμίζει έντονα FS1. Πριν από κάθε αποστολή υπάρχει ένα briefing, σε δύο φάσεις. Στην πρώτη περιγράφονται καταστάσεις (happenings) και δίνονται γενικές πληροφορίες για όλες τις νέες εξελίξεις, αλλά και ειδικές για το σκοπό της αποστολής σας. Στη δεύτερη γίνεται ανάλυση του πεδίου της μάχης και των στόχων που πρέπει να φέρετε εις πέρας. Ακολουθεί η επιλογή του κατάλληλου αε-



Ενα Destroyer των Shivans, λίγο προτού εξαλειφθεί από την καταστροφική μανία μου! (Σ.Α.: Σιγά μη σκίσεις κάνα καλσόν!)



Τι καύσωνας...

Η ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΚΝΩΣΟΥ!





Λύτρωση από τα βάσανα της ανθρωπότητας ή ακόμη μία ανώφελη πράξη μέσα σε έναν ανώφελο πόλεμο; Οπως και να 'χει, το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό!

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Εδώ χωρούν πολλά σχόλια. Η νοημοσύνη των αντιπάλων πάντως ικανοποιεί και με το παραπάνω! Στα δύσκολα επίπεδα θα έχετε την εντύπωση πως το σκάφος σας είναι σκέτη σακαράκα, οι ασπίδες δεν κάνουν καλά τη δουλειά του, οι βόμβες δεν "ξέρουν" πού παν τα τέσσερα, ενώ τα χειριστήρια δεν ανταποκρίνονται στις εντολές σας. Βέβαια, υπάρχει και η άλλη εξήγηση: Πολύ απλά, αποτελείτε πρόβατο προς σφαγή, και γι' αυτό καλά θα κάνετε να προσαρμόσετε τη δυσκολία στις ικανότητές σας. Οσο για τους συμπαίκτες, τις περισσότερες φορές θα σας απογοητεύουν! Αν η αποστολή κρατήσει πάνω από δέκα λεπτά, οι πιθανότητες να βρεθείτε μετά την πάροδο της χρονικής αυτής διάρκειας με συμπαίκτη στο πλευρό σας στρογγυλοποιούνται άνετα προς το μηδέν. Κοινώς, λίγο ή πολύ, πάντα εσείς θα πρέπει να βγάζετε το φίδι από την τρύπα! Καλό κουράγιο!

ροσκάφους και εξοπλισμού, αν και -τουλάχιστον στην αρχή- καλά θα κάνετε να αφήσετε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις, εκτός εάν έχετε παίξει 3-4 φορές την ίδια πίστα, ξέρετε με τι θα βρεθείτε αντιμέτωποι και κρίνετε πως ο συνδυασμός που προτείνεται "δεν τραβάει".

Οι ομοιότητες, όπως θα διαπιστώσετε, τελειώνουν εκεί. Το FS2 έχει επιδεχθεί πολλές προσθήκες και βελτιώσεις σε όλα τα επουσιώδη τμήματα του gameplay, ώστε να ξεχωρίζει εμφανώς από τον "πρόγονό" του. Οι αποστολές πλέον είναι περισσότερες σε αριθμό, μεγαλύτερες -κατά κανόνα- σε διάρκεια και με μεγαλύτερη ποικιλία από objectives. Θα χρειαστεί να βομβαρδίσετε εχθρικά διαστημόπλοια, να υπερασπιστείτε συμμαχικά πλοία, να αερομαχήσετε μέχρι τελικής πτώσεως, να συμμετέχετε σε αποστολές αυτοκτονίας, αποστολές αναγνώρισης, διάσωσης, κατασκοπίας, seek and destroy ή ακόμη και αποστολές στα τυφλά! Οσο ιδιότροποι και να είστε, δεν πρόκειται να βαρεθείτε! Ας μην ξεχνάμε και τη μεγαλύτερη ποικιλία όπλων και αεροσκαφών που διαθέτει πλέον το οπλοστάσιό σας...

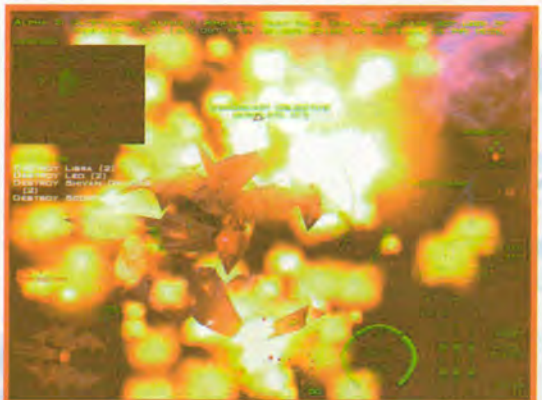
Επιπλέον προσθήκες αποτελούν τα tips που εμφανίζονται σε ένα παράθυρο κάθε φορά που ξεκινάτε το παιχνίδι (όπως ακριβώς και τα tips των Win9x), η για κάθε περίσταση βοήθεια που παρέχεται με το πάτημα του F1, οι εκπαιδευτικές αποστολές που σας ανατίθενται σταδιακά ή το κουμπί recommendations που σας ενημερώνει σχετικά με το τι θα μπορούσατε να είχατε πράξει καλύτερα μετά το τέλος μιας αποστολής. Τέλος, η δυνατότητα χειρισμού μέσω του mouse για μεγαλύτερη ακρίβεια στη στόχευση, η συμπίεση χρόνου (χρήσιμη όταν δεν μπορείτε να περάσετε μια αποστολή και έχετε βαρεθεί να ακούτε συνεχώς τα ίδια και τα ίδια), αλλά και ο FRED2. Τι είναι ο τελευταίος; Mission Editor για το Freespace 2. Οταν λοιπόν τερματίσετε το παιχνίδι, μπορείτε να παρατείνετε την ενασχόληση μαζί του, εξασκώντας παράλληλα τη δημιουργικότητά σας με την κατασκευή καινούριων αποστολών ή και ολόκληρων εκστρατειών. Αν προηγουμένως καταλάβετε πώς δουλεύει, γιατί δείχνει -ομολογουμένως- πολύπλοκη!



Μέχρι και μαχητικά Mara (όνομα κι αυτό) των Shivans θα σας δοθεί η ευκαιρία να πετάξετε. Μόνο που, αν το κάνετε, όλα τ' άλλα θα σας φαίνονται απλώς οδοντόκρεμες μπροστά στα mara! Εγώ σας προειδοποίησα...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το FS2 είναι ένα παιχνίδι που δεν θα πουλήσει πολύ. Το κοινό των space simulators, άλλωστε, είναι περιορισμένο. Κακώς, όμως, αφού το FS2 απευθύνεται σε οποιονδήποτε και θα ευχαριστήσει όλους όσοι ασχοληθούν μαζί του. Τούτο δε διότι καταφέρνει αυτό που ελάχιστα παιχνίδια μπορούν: να εθίσει με την πλοκή του, να μυήσει το χρήστη στον κόσμο του σε βαθμό που να θελήσει να ζήσει αυτή την εξωπραγματική εμπειρία σε όλο της το μεγαλείο. Το F2 πετυχαίνει ακριβώς αυτό με την έξυπνη πλοκή του, τα ατμοσφαιρικά γραφικά και τον ήχο του, συνδυαζόμενα άριστα με το πλούσιο gameplay. Ελαττώματα μπορώ να επισημάνω ελάχιστα:



Πολλοί ξεγελάστηκαν και κάθισαν να παρακολουθήσουν τα αλλόκοτα εφέ. Δεν άργησαν να καταλάβουν πως έπρεπε να την είχαν κοπανήσει από την αρχή, γιατί αυτή η συσκευή ετοιμάζεται να κάνει "μπουμ", και μεγάλο μάλιστα!

Ισως τις μεγάλες απαιτήσεις σε hardware και ένα ποσοστό αστάθειας που παρουσιάζει ορισμένες φορές λόγω των bugs που περιέχει στον κώδικα. (Για πλήρη κατάλογο, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site. Θα καταλάβετε έτσι τα βάσανα που περνούν οι beta testers και -κυρίως- οι προγραμματιστές κατά τη διάρκεια του beta testing!) Τα τελευταία κρίνονται ασήμαντα μπροστά σε όλα τα θετικά στοιχεία που διαθέτει ο τίτλος, γι' αυτό και του έδωσα αυτή την υψηλή βαθμολογία.

Αν βαρεθήκατε τα strategy και τα adventure games και αναζητάτε μία νέα περιπέτεια με πολύ μυστήριο και έντονη δράση, δεν έχω παρά να σας προτείνω το FS2!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	89

92



Ενας τίτλος που συνδυάζει με μοναδικό τρόπο τη σωστή ατμόσφαιρα με το σωστό gameplay. Δεν θα ησυχάσετε μέχρι να τον τερματίσετε!

ADVENTURE

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Το The Guardian of Darkness από την πρώτη στιγμή κέντρισε το ενδιαφέρον μου, λόγω αφ' ενός του σεναριακού background του ήρωά του και αφ' ετέρου του ότι οι παραγωγές της Cryo είναι, σχεδόν στο σύνολό τους, υψηλού επιπέδου. Οταν όμως είδα το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι τα πράγματα δεν ήταν όπως τα περίμενα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ

CRYO INTERACTIVE
http://www.cryo-interactive.fr/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers (65.000 χρώματα), 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 300MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει εδώ και καιρό. Επρόκειτο να το παρουσιάσουμε πριν από περίπου πέντε τεύχη, αλλά τελικά το review αναβλήθηκε για διάφορους λόγους. Ομως, ήρθε το πλήρωμα του χρόνου και, επιτέλους, παρουσιάζεται.

Το Guardian of Darkness είναι ένα παιχνίδι που προσπάθησε να συγκεντρώσει τα βασικότερα χαρακτηριστικά από τα adventures, actions και RPGs και να τα συνθέσει με μία άλλη ποιότητα, σε ένα νέο είδος παιχνιδιού. Κάτι παρόμοιο είχε επιχειρήσει για πρώτη φορά το Thief και τελικά ολοκλήρωσε με μοναδικό τρόπο το System Shock 2. Δυστυχώς, όμως, δεν τα καταφέρνει τόσο καλά όσο τα προαναφερθέντα παιχνίδια, και οι λόγοι γι' αυτό είναι πολλοί.



ΣΕΝΑΡΙΟ

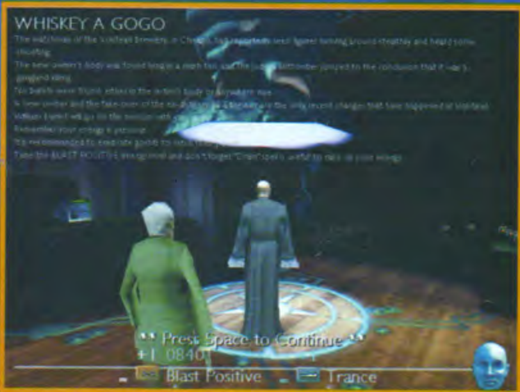
Ο Ekna Kathar είναι ένας warrior/wizard monk. Μοναχικός και μυστηριώδης, είναι ήδη κάτοχος της θεμελιώδους γνώσης της πνευματικής ενέργειας αλλά και της δύναμης της προσευχής, απαραίτητα χαρακτηριστικά για έναν Guardian. Ο Ekna είναι ένας από τους καλύτερους Guardians της περίφημης οργάνωσης "The Gate". Η οργάνωση αυτή, η οποία αποτελείται από πανίσχυρους μάγους, έχει αναλάβει να παρακολουθεί τα όρια ανάμεσα στη ζωή και το θάνατο, στις δυνάμεις του καλού και του κακού.

Ο εξαιρετικά μυστικός αυτός οργανισμός τον έχει στείλει αρκετές φορές σε πάρα πολύ επικίνδυνες αποστολές, αρκετές από τις οποίες αφορούσαν σε μάχες με υπερφυσικές δυνάμεις. Οι πνευματικές δυνάμεις του τού επιτρέπουν να ρίχνει φως στις πιο σκοτεινές υποθέσεις, αντιμετωπίζοντας με επιτυχία πανίσχυρους εχθρούς, πάντα όμως με την πολύτιμη βοήθεια των μαγικών δυνάμεών του.

Η κεντρική σεναριακή ιδέα του παιχνιδιού δεν γίνεται εύκολα αντιληπτή από τον παίκτη, μια και ούτε το manual, ούτε τα πρώτα στάδια του παιχνιδιού εξηγούν με σαφήνεια τι ακριβώς συμβαίνει. Εσύ ως Ekna καλείσαι να ελέγξεις, μέσα από μία σειρά αποστολών, μία portal που συνδέει τη Γη με τον κόσμο του υπερφυσικού, αντιμετωπίζοντας με επιτυχία τις σκοτεινές δυνάμεις που τη χρησιμοποιούν.

Το πιο σημαντι-

κό στοιχείο στο παιχνίδι είναι ο εξαιρετικός χαρακτήρας που δημιούργησαν οι σχεδιαστές του. Δυστυχώς, όμως, τα θετικά δείχνουν να σταματούν εδώ. Το σενάριο δεν αναπτύσσει το χαρακτήρα αυτόν, οι αποστολές είναι ουσιαστικά ασύνδετες μεταξύ τους και η υπόθεση μένει στάσιμη, χωρίς να εξελίσσεται σημαντικά όπως συνηθίζεται στα παιχνίδια του είδους. Κάλλιστα θα μπορούσε να μιλήσει κάποιος για 10 μικρά action-adventure-RPGs στη συσκευασία του ενός. Γενικά το παιχνίδι δείχνει σαν μία δύναμη έτοιμη να απογειωθεί, αλλά τελικά δεν το κατορθώνει γιατί κάτι της λείπει.



Στην αρχή κάθε αποστολής σου δίνονται οδηγίες για το τι έχεις να αντιμετωπίσεις.



Πολεμώντας ένα φάντασμα με το spell Positive Blast.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Guardian of Darkness μου άφησαν ανάμεικτα συναισθήματα. Καταρχήν, για να παίξεις το παιχνίδι, χρειάζεσαι μία κάρτα γραφικών με 3D accelerator. Σε software rendered mode το παιχνίδι επιεικώς δεν βλέπεται, δεν μπορείς να το παίξεις. Από την πρώτη κιόλας αποστολή, σε αρκετές τοποθεσίες τα γραφικά είναι πολύ σκοτεινά και δεν διακρίνεις σχεδόν τίποτα. Το animation των χαρακτήρων είναι σε γενικές γραμμές καλό. Ωστόσο, αυτό που με ενόχλησε περισσότερο απ' όλα στα γραφικά είναι η προοπτική από την οποία παρακολουθείς τη δράση. Η δράση απεικονίζεται σε προοπτική τρίτου προσώπου, έχοντας όμως το πίσω μέρος του ήρωα σχεδόν πάντοτε μπροστά σου. Δεν ξέρω γιατί διάλεξαν αυτή την προοπτική, αλλά είναι πολύ ενοχλητική, αφού γενικά μου αρέσει να βλέπω τα πρόσωπα των ηρώων μου. Βέβαια, σου δίνεται η δυνατότητα με το πλήκτρο F3 να αλλάζεις την οπτική γωνία-κάμερα, ωστόσο δεν λύνεται το πρόβλημα. Επίσης, βρήκα το πέρασμα από ένα δωμάτιο σε ένα άλλο αρκετά ενοχλητικό. Τα δωμάτια είναι πολύ μικρά και για να περάσεις από το ένα στο άλλο, στέκεσαι μπροστά στην πόρτα και πατάς το πλήκτρο spacebar. Τότε βλέπεις πρώτα την πόρτα να ανοίγει, μετά τον ήρωα να κινείται για να την ανοίξει (;) και ξαφνικά να βρίσκεται στο επόμενο δωμάτιο. Πιστεύω ότι δεν θα υπάρξει ούτε ένας χρήστης που να μην του κάνει αρνητική εντύπωση το γεγονός αυτό. Τέλος, η οπτική γωνία-κάμερα πολλές φορές, ειδικά όταν κινείσαι κοντά σε τοίχους ή γωνίες, "χάνει" τη συνολική επαφή του χώρου, κάτι που σε αρκετές μάχες έχει καταστροφικές συνέπειες.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Προσωπικά τον βρήκα πλούσιο, ενώ ειδικά σε μερικές τοποθεσίες η background μουσική δημιουργεί εξαιρετικά ατμοσφαιρικό περιβάλλον. Το speech των χαρακτήρων είναι ικανοποιητικό, ενώ υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης των ομιλιών - διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το monitor. Στο κάτω αριστερά μέρος, όπως κοιτάς, πατώντας τα πλήκτρα F7 & F8 εμφανίζεις ένα αντικείμενο κάθε φορά από το inventory σου. Αυτό είναι και το ενεργό αντικείμενό σου. Στο κάτω μέρος της οθόνης και στη μέση εμφανίζονται στ' αριστερά το ενεργό Warrior spell και στα δεξιά το Medium spell.

ΒΑΣΙΚΑ HINTS & TIPS

1. Μην ξεχνάς να παίρνεις τα όπλα που είναι διαθέσιμα στο Tenebrans στην αρχή κάθε αποστολής. Με αυτά θα σκοτώσεις μερικές στοιχειωμένες εχθρικές οντότητες, χωρίς να χάσεις καθόλου πολύτιμη ενέργεια.
2. Ως γενική αρχή, μην επιτίθεσαι σε κάποια στοιχειωμένη οντότητα (εχθροί σου), εκτός και αν αυτό είναι αναγκαίο εκ των πραγμάτων.
3. Τα πιο σημαντικά Warrior spells είναι τα Drain, Heal και Blast Positive. Σε κάθε chapter του παιχνιδιού θα πρέπει να τα ανεβάζεις στο υψηλότερο δυνατό επίπεδο κάθε φορά.
Το spell Drain το μαθαίνεις στη δεύτερη αποστολή. Με αυτό το spell μπορείς να ανανεώνεις το energy level σου. Για να το κάνεις όμως αυτό, πρέπει να βρίσκεις τα δωμάτια που έχουν υψηλό επίπεδο ενέργειας. Σε αυτά τα δωμάτια, κάνοντας Use το Drain spell, απορροφάς την ενέργεια που αυτά έχουν. Πρόσεξε όμως να μην υπάρχουν τριγύρω εχθροί, γιατί όταν κάνεις Use το spell αυτό, ακινητοποιείσαι για κάποιο χρονικό διάστημα, το οποίο μάλιστα διπλασιάζεται κάθε φορά που το ξαναχρησιμοποιείς στο ίδιο δωμάτιο. Την ενέργεια που παίρνεις τη χρησιμοποιείς όταν αγοράζεις ή κάνεις Use κάποιο spell.
Το Heal spell, που απεικονίζεται στην κάτω δεξιά γωνία με το icon πρόσωπο, πρέπει να το κάνεις όποτε το health level σου πέσει χαμηλά. Φυσικά, όταν αδειάσει τελείως... Game Over.
Το Blast Positive είναι το πιο βασικό επιθετικό spell. Πρόσεξε γιατί έχει διάφορα power levels. Συγκεκριμένες στοιχειωμένες οντότητες απαιτούν συγκεκριμένο power level από το εν λόγω spell για να νικηθούν.
4. Στην τέταρτη αποστολή θα μάθεις το spell Called Spirit. Με αυτό καλείς ένα πανίσχυρο "φιλικό" πνεύμα να σε βοηθήσει στη μάχη σου εναντίον κάποιας στοιχειωμένης οντότητας. Πρόσεξε όμως γιατί, αφού το "φιλικό" αυτό πνεύμα σκοτώσει την εχθρική οντότητα, θα στραφεί εναντίον σου μέχρι να λήξει ο χρόνος διάρκειας του συγκεκριμένου spell!
5. Στην έκτη αποστολή θα μάθεις το πανίσχυρο spell Repell Energy. Με αυτό κάνεις reflect (ανακλάς) όλα τα επιθετικά spells των εχθρών σου, καθιστώντας σε έτσι απρόσβλητο από αυτά.



Εκτελώντας το spell Drain, με το οποίο παίρνεις ενέργεια από το συγκεκριμένο δωμάτιο.

3D ACCELERATORS & ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Το The Guardian of Darkness δουλεύει καλά με τις περισσότερες 3D accelerators κάρτες γραφικών, με την προϋπόθεση ότι υποστηρίζουν texture mapping. Αν δεν έχετε 3D accelerator card, διαλέξτε την επιλογή "Software renderer".
Σε μερικές κάρτες ήχου, όπως στην SoundBlaster AWE64 η επιλογή "Hardware Acceleration" πρέπει να είναι απενεργοποιημένη. Η επιλογή "DirectSound 3D" είναι μόνο για 3D κάρτες ήχου όπως η SoundBlaster Live!. Στις κλασικές κάρτες ήχου η επιλογή αυτή πρέπει να είναι απενεργοποιημένη.
Δεν έχω τη συγκεκριμένη κάρτα για να δω τι ακριβώς ισχύει, αλλά στην τελευταία παρατήρηση έχω μία μεγάλη ένσταση. Στον υπολογιστή μου έχω τη Media Vision Pro Audio Deluxe (Jazz) κάρτα ήχου. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, αν δεν έχω τσεκαρισμένη την επιλογή Direct Sound 3D, τότε μόλις ξεκινήσει επαναλαμβάνει συνέχεια την πρώτη φράση-ομιλία του William Burnst και κολλάει. Μόνη λύση το Restart!

Εμφανίζεις κυκλικά τα spells αυτά με τα πλήκτρα W & S. Με το πλήκτρο Q ενεργοποιείς το όπλο σου, αν κρατάς, ή το επιθετικό spell σου, αν κρατάς κάποιο άλλο αντικείμενο. Με το A ενεργοποιείς το Medium spell σου. Πάνω από το ενεργό Warrior spell φαίνεται η διαθέσιμη ενέργειά σου, ενώ πάνω από τα



Το πρώτο κομμάτι της μάσκας που πρέπει να πάρεις στην πρώτη αποστολή σου.

spells φαίνεται το power level τους. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης φαίνεται ένα πρόσωπο το οποίο δείχνει το health level σου. Οταν το πρόσωπο αδειάσει τελείως από ενέργεια, χάνεις. Κινείσαι με τα εμπρός ή πίσω arrow πλήκτρα, ενώ με το δεξιά ή το αριστερά arrow πλήκτρο στρίβεις αριστερά ή δεξιά αντίστοιχα. Με το πλήκτρο Enter/Return παίρνεις, αφήνεις ή δίνεις ένα αντικείμενο. Με το πλήκτρο spacebar ανοίγεις μία πόρτα. Με το πλήκτρο Tab εμφανίζεις το διαθέσιμο χάρτη του παιχνιδιού, ο οποίος απεικονίζει ικανοποιητικά τους χώρους όπου κινείσαι και τους χαρακτήρες που συναντάς σε αυτούς. Με το πλήκτρο I ανοίγεις το inventory σου, ενώ με το R το ειδικό Memory menu. Σε αυτό υπάρχουν οι επιλογές Briefing, οι οδηγίες κάθε αποστολής, Dial, όπου εμφανίζονται οι διάλογοι που έχεις κάνει με κάθε χαρακτήρα που συναντάς στην εκάστοτε αποστολή και Result. Εδώ υπάρχουν οι υποεπιλογές Enemies, δηλαδή πόσους εχθρούς έχεις σκοτώσει στη συγκεκριμένη αποστολή, Objects, τι αντικείμενα έχεις βρει ή αφήσει σε κάθε αποστολή και πού, και το Energy, που δείχνει πόση ενέργεια έχεις χάσει ή κερδίσει καθώς και το χρόνο κάθε αποστολής. Με το πλήκτρο E ανοίγεις το Spell menu, όπου βλέπεις τα Warrior και Medium spells που ξέρεις καθώς και τα power levels τους. Με το πλήκτρο Q ενεργοποιείς το μαγικό αντικείμενο που κρατάς ή το active Warrior spell. Με το πλήκτρο A επιτίθεσαι με το όπλο που κρατάς ή με το ενεργοποιημένο Medium spell σου. Με το πλήκτρο W scrollάρεις ανάμεσα στα διαθέσιμα ενεργά Warrior spells, ενώ με το πλήκτρο S scrollάρεις ανάμεσα στα διαθέσιμα ενεργά Medium spells. Με το πλήκτρο F3 αλλάζεις view camera και με το πλήκτρο Caps Lock ενεργοποιείς/απενεργοποιείς το Run mode.

Πατώντας το πλήκτρο Escape ανοίγεις το Main menu παράθυρο ή κλείνεις κάποιο που έχεις ήδη ανοίξει. Αυτό περιέχει τις επιλογές Spell, Object, Options, Map και Memory. Στην Options περιέχονται οι New Game, Load Game, Save Game, Delete Game, Credits, Options και Quit. Σημειώνεται εδώ ότι τα διαθέσιμα saves είναι 11, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα για QuickSave (πλήκτρο F5) και QuickLoad (πλήκτρο F4). Στην επιλογή Options υπάρχουν οι ρυθμίσεις για τα Audio, Keys και Display. Από το Audio ρυθμίζεις την ένταση του ήχου σε όλα τα επίπεδα, ενώ από εδώ ρυθμίζεις και την εμφάνιση σε κείμενο πάνω στην οθόνη των ομιλιών των διάφορων χαρακτήρων. Από την επιλογή Keys μπορείς



Εκτελώντας το spell Health, με το οποίο αναπληρώνεις τη χαμένη σου Health energy.



Ολοκληρώνοντας την πρώτη αποστολή σου.



Παίρνοντας αυτό το κομμάτι της μάσκας θα σου επιτεθούν όλα τα Tendrils -και όχι μόνο- μέσα στο μουσείο.

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δυστυχώς, για ακόμη μία φορά το manual ενός παιχνιδιού δεν περιγράφει σωστά τη λειτουργία των πλήκτρων. Μελετώντας τη σελίδα 17 του manual, μπορείτε να διαπιστώσετε εύκολα ότι στα περισσότερα πλήκτρα ή δεν δίνεται καθόλου η λειτουργία τους ή αυτή παρουσιάζεται λάθος. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί γίνεται αυτό. Τόσο δύσκολο είναι άραγε να ελέγξουν το manual του παιχνιδιού πριν να το βάλουν στο πακέτο του;

Esc	Ανοίγεις το Main menu παράθυρο ή κλείνεις κάποιο που ήδη έχεις ανοίξει.
Arrows	Κινείσαι μπροστά ή πίσω, γυρνάς αριστερά ή δεξιά.
Enter	Παίρνεις, αφήνεις, δίνεις ένα αντικείμενο.
Space	Ανοίγεις μία πόρτα.
Tab	Ανοίγει το χάρτη του παιχνιδιού, όπου αυτός είναι διαθέσιμος.
I	Ανοίγει το Inventory menu.
R	Ανοίγει το Memory menu.
E	Ανοίγει το Spell menu.
Q	Ενεργοποιεί το μαγικό αντικείμενο που κρατάς ή το ενεργοποιημένο Warrior spell.
A	Επιτίθεσαι με το όπλο που κρατάς ή με το ενεργοποιημένο Medium spell.
W	Scrollάρεις ανάμεσα στα διαθέσιμα ενεργά Warrior spells.
S	Scrollάρεις ανάμεσα στα διαθέσιμα ενεργά Medium spells.
F3	Αλλάζεις την οπτική υπό την οποία βλέπεις τον ήρωα.
F4	AutoLoad.
F5	AutoSave.
F7	Εμφανίζεις κυκλικά, στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, τα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου.
Caps	Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί το Run mode.
+	ή - από το αριθμητικό πληκτρολόγιο: Ανεβάζεις ή κατεβάζεις power level στο ανάλογο κάθε φορά spell.



Μαθαίνοντας το μυστικό του Oaxatlan.

να ρυθμίσεις τα δικά σου πλήκτρα, ενώ στο Display ρυθμίζεις τα Filtering, ενεργοποιείς ή όχι το bilinear filtering (μόνο για την Direct3D έκδοση), στο Dithering ενεργοποιείς ή όχι το dithering (μόνο για την Direct3D έκδοση), με το Entity energy On εμφανίζεις στην οθόνη το επί τοις εκατό health level των αντιπάλων σου και, τέλος, με το Slow message speed ρυθμίζεις την ταχύτητα εμφάνισης του κειμένου στα μηνύματα που σου στέλνει ο οργανισμός "The Gate".

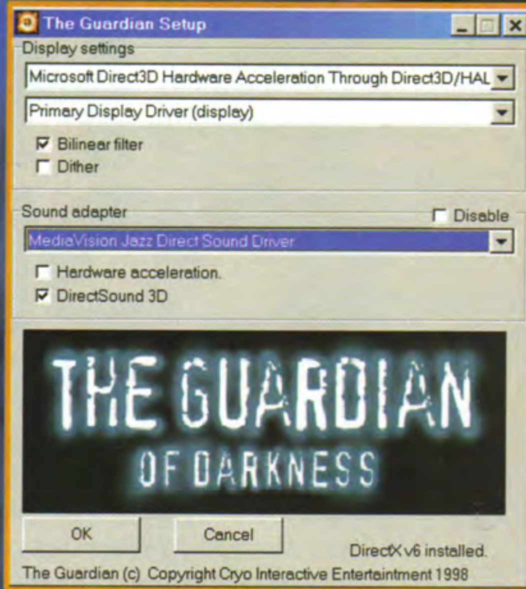
Σημειώνεται ότι όταν δώσεις σε έναν χαρακτήρα ένα αντικείμενο, αυτός το παίρνει αυτόματα, ενώ αν του δώσεις λάθος αντικείμενο, το πρόγραμμα το καταλαβαίνει ως Drop και αφήνει κάτω το συγκεκριμένο κάθε φορά αντικείμενο!

Γενικά ο χειρισμός του απαιτεί αρκετή εξοικείωση, αλλά πέρα από αυτό δεν θα σας προκαλέσει άλλα προβλήματα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένη. Η ανησυχία, ένας αόριστος φόβος και η αγωνία κυριαρχούν στην περιπέτεια. Οι στοιχειωμένες οντότητες δίνουν μία παράξενη και πρωτόγνωρη αίσθηση στο παιχνίδι, δυστυχώς όμως είναι μικρή κάθε αποστολή και έτσι δεν προλαβαίνεις να αφομοιωθείς για τα καλά από τη συνολική ατμόσφαιρα.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει δέκα αποστολές, οι οποίες σε γενικές γραμμές περιγράφονται στο manual. Οι αποστολές αυτές εξελίσσονται σε τελείως διαφορετικές τοποθεσίες, από ένα μουσείο προκολομβιανής τέχνης μέχρι ένα φαστφουντάδικο και από ένα zeppelin μέχρι ένα εργοστάσιο κοπής κρέατος. Το παιχνίδι περιέχει συνολικά 28 διαφορετικά spells, τα οποία χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, τα 15 Warrior spells και τα 13 Medium spells. Ταυτόχρονα μπορείς να χειρίζεσαι και όπλα ή μαγικά αντικείμενα όπως χειροβομβίδες, το holy sword κ.λπ.



Ξεκινώντας, το παιχνίδι εμφανίζει την οθόνη από την οποία ρυθμίζεις τα settings για την κάρτα γραφικών και την κάρτα ήχου.

Το βασικότερο μειονέκτημα του παιχνιδιού εντοπίζεται στο ότι, αν και περιέχει ενδιαφέροντα στοιχεία από τα adventures και τα RPGs, η δράση του εξαντλείται στη στοιχειώδη εξερεύνηση, στην αναζήτηση κλειδιών για να ανοίξεις διάφορα αντικείμενα και στο να κάνεις spells σε συγκεκριμένους χώρους. Γενικά τα puzzles δεν ικανοποιούν και αυτό έχει άμεση επίδραση στη γενικότερη δράση του παιχνιδιού.

Με δυο λόγια, το Guardian of Darkness, παρ' ότι ξεκινά με τις καλύτερες προϋποθέσεις περιλαμβάνοντας πολλούς νεωτερισμούς και ενδιαφέροντα στοιχεία, τελικά δεν κατορθώνει να απογειωθεί και να μετουσιωθεί σε μία ξεχωριστή οντότητα. Σημειώνεται ότι το φινάλε υπόσχεται και συνέχεια, αν και πιστεύω ότι αυτό θα εξαρτηθεί από τις πωλήσεις που θα πραγματοποιήσει.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	70

70



Ένας από τους πρώτους τίτλους που προσπάθησαν να συνδυάσουν στοιχεία από τρία βασικά είδη παιχνιδιών, τα adventures, actions και RPGs. Ωστόσο, η προσπάθεια δείχνει ανολοκλήρωτη, μια και το παιχνίδι δεν κατορθώνει σχεδόν καμία στιγμή να "αιχμαλωτίσει" τον παίκτη.

SHADOW COMPANY
LEFT FOR DEAD

Προς έκπληξή μου, το Shadow Company είναι ένα παιχνίδι που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τα περισσότερα strategies που κυκλοφορούν στην αγορά σήμερα. Αυτό συμβαίνει διότι το παιχνίδι ήρθε εντελώς απρόσμενα, χωρίς μεγάλη διαφήμιση. Εάν ήθελα να το περιγράψω με δυο λόγια, θα έγραφα ότι πρόκειται για ένα Commandos σε 3D που διαδραματίζεται στο πολύ κοντινό μέλλον και προσφέρει τη δυνατότητα στον παίκτη να διαλέγει τα όπλα και τους πράκτορες! Ενδιαφέρον; Πάρα πολύ! Για να δούμε στην πράξη λοιπόν...

ΕΤΑΙΡΙΑ

UBI SOFT/SINISTER GAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 233 (266 προτεινόμενος) MMX, DirectX υποστηριζόμενη 3D accelerator κάρτα, 32MB RAM (64 προτεινόμενα), 400MB στο σκληρό, Windows 95/98, 3D κάρτα με 8MB(!) για καλή απόδοση

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Αν η μικρή εισαγωγή κίνησε το ενδιαφέρον σας, τότε είμαι σίγουρος ότι η περιγραφή που ακολουθεί θα σας κάνει να σκεφτείτε σοβαρά την αγορά του τίτλου. Προτού αρχίσουμε όμως, ας δούμε το σενάριο στο οποίο βασίζεται το Shadow Company.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ολα εξελίσσονται στο πολύ κοντινό μέλλον, όταν οι εταιρίες πρόσληψης μισθοφόρων χρησιμοποιούνται αρκετά συχνά, με αποτέλεσμα πολλοί άνδρες -αλλά και γυναίκες- να πεθαίνουν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης των αποστολών τους. Η τρομοκρατία έχει αναπτυχθεί ιδιαίτερα και τριτοκοσμικοί αρχηγοί προσλαμβάνουν ανθρώπους για να δουλέψουν για αυτούς. Κατά την εξέλιξη μιας αποστολής στις ακτές της Αγκόλα στην Αφρική για λογαριασμό της Granite Security, μιας εταιρίας απασχόλησης μισθοφόρων, οι μισθοφόροι που έπαιρναν μέρος στην επιχείρηση για την κατάληψη ενός εργοστασίου παραγωγής πετρελαίου προφανώς αιφνιδιάστηκαν από τους αντάρτες. Υστερα από δύο μέρες σκληρής μάχης οι δυνάμεις των μισθοφόρων αναγκάζονται να υποχωρήσουν μετά από πολλές απώλειες. Οι μισθοφόροι ζήτησαν αμέσως ένα ελικόπτερο διαφυγής από την εταιρία. Η απάντηση που ήρθε δεν ήταν η καλύτερη: "Η δράση της ομάδας σας είναι παράνομη. Η ύπαρξή της θα διαψευστεί. Αποσύρθηκαν όλα τα χρήματα. Φιλικά, Granite Command."

Κανένας δεν επέστρεψε. Οσοι επέζησαν θεωρήθηκαν αυτομάτως νεκροί, αφού η εταιρία πρόσληψης δεν μεριμνούσε να στείλει ομάδες διάσωσης - διότι, ως γνωστόν, τους νεκρούς δεν χρειαζόταν να τους πληρώσουν. Οι επιζώντες δημιούργησαν την ομάδα Shadow Company...

Υστερα από αυτή την εισαγωγή, όπου βλέπετε μόνο λίγα λόγια για την αποτυχημένη επιχείρηση, θα δείτε στην οθόνη σας έναν άντρα με το όνομα Leo Heller, ο οποίος σας ενημερώνει ότι ο πελάτης που προσέλαβε την εταιρία Granite Security για να ελευθερώσει το εργοστάσιο παραγωγής πετρελαίου στράφηκε προς αυτόν για να τελειώσει τη δουλειά.



Σε κάτι τέτοιες μικρές εγκαταστάσεις θα βρείτε νέα όπλα και βόμβες.



Οι ιθαγενείς είναι πάντα φιλικοί απέναντί σας, προσφέροντάς σας βοήθεια.



Το ρωσικό υποβρύχιο μετά την έκρηξη πέντε C4-Charges.

Ετσι, ο Leo επικοινώνησε με εσάς, προκειμένου να αναλάβετε την αποστολή. Ο Leo είναι ένας μεσολαβητής μεταξύ πελατών και μισθοφόρων σαν και εσάς, ο οποίος δουλεύει στις Βρυξέλλες. Οι πελάτες απευθύνονται σε αυτόν ώστε να βρει μισθοφόρους για να αναλάβουν διάφορες αποστολές. Ο πελάτης που ήθελε αρχικώς την κατάληψη του εργοστασίου λέγεται Diter Stayn και είναι ένας από τους ιδρυτές μιας μεγάλης εταιρίας που ακούει στο όνομα Illume. Αρχικώς θα πρέπει να σώσετε όσους επέζησαν από την Αγκόλα, χωρίς όμως να μπορείτε να στείλετε ούτε όπλα ούτε ενισχύσεις σε αυτούς. Η αποστολή αρχίζει και εσείς είστε μόνος σε μια αφιλόξενη χώρα. Αν τα καταφέρετε, σας περιμένει μια γερή αμοιβή αλλά και άλλες πιο δύσκολες αποστολές.

Είναι η μοίρα σας να γίνετε αρχηγός της Shadow Company; Θα μπορέσετε να ξεσκεπάσετε τη συνομωσία που βρίσκεται πίσω από την Illume; Θα μπορέσετε να εκδικηθείτε την Granite, που σας εγκατέλειψε; Εχετε μόλις εννέα αποστολές για να το ανακαλύψετε! Λίγες; Δυστυχώς ναι...



Η ομάδα που επέλεξα στην τέταρτη αποστολή, σε αναμνηστική φωτογραφία που τράβηξα με τη Spy Cam!

ΓΡΑΦΙΚΑ - INTERFACE

Αναλαμβάνετε ευθύς εξαρχής τη διοίκηση των χαμένων μισθοφόρων και, μετά την εκπλήρωση κάποιων σχετικά εύκολων objectives, η αποστολή σας ολοκληρώνεται όταν τους οδηγήσετε στο extraction point.

Το πρώτο που θα προσέξετε αμέσως μόλις φορτώσει η πρώτη αποστολή σας είναι τα υπέροχα γραφικά που συνοδεύουν το παιχνίδι. Η αποστολή στην Αγκόλα, παρ' ότι εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας, είναι πράγματι χάρμα οφθαλμών! Ο φωτισμός από τις φωτιές που έχουν ανάψει οι εχθροί μέσα σε βαρέλια είναι πάρα πολύ ωραίος, όπως και ο χρωματισμός των κτιρίων, τα οποία σε αυτή την αποστολή περιλαμβάνουν από σκηνές μέχρι καλύβες. Τα δέντρα και το έδαφος είναι εξίσου ρεαλιστικά, ενώ το νερό, που είναι ελάχιστο σε αυτή την αποστολή αλλά άφθονο σε άλλες, σας κάνει στην κυριολεξία να διψάτε!

Η προτεινόμενη ανάλυση είναι 800x600, αν όχι 640x480, διότι σε μεγάλες αναλύσεις θα συναντήσετε σίγουρα πρόβλημα ταχύτητας, αφού το Shadow Company "διψάει" για high-end μηχανήματα. Εκτός αυτού, οι μισθοφόροι δεν θα είναι καθόλου εύκολο να εντοπιστούν με το μάτι, στοιχείο που ίσως σας κουράσει αφάνταστα, ειδικά όταν αυτοί δέχονται επίθεση. Αυτό είναι ένα μεγάλο μειονέκτημα σε πολλές περιπτώσεις.

Το Shadow Company εξελίσσεται σε διαφορετικά σημεία του πλανήτη και έτσι τα τοπία είναι διαφορετικά σε κάθε αποστολή. Θα ταξιδέψετε σε χιονισμένες περιοχές στη Ρωσία αλλά και σε δασικές εκτάσεις που ανήκουν σε βαρόνους ναρκωτικών. Σε όλες τις περιπτώσεις, το παραμικρό στοιχείο σε ένα τοπίο, όπως κτίρια, πινακίδες, δέντρα, οχήματα και άνθρωποι, είναι σχεδιασμένο με εκπληκτική λεπτομέρεια, αφού ακόμα και στο μέγιστο επιτρεπτό zoom επίπεδο δεν φαίνεται το παραμικρό που να σας ενοχλεί, όπως pixels ή frames που να μην αντιστοιχούν στην πραγματικότητα. Ολα τα στοιχεία που συνθέτουν κάθε αποστολή είναι άψογα, από όποια πλευρά κι αν τα εξετάσει κάποιος.

Η ομάδα σας βρίσκεται κοντά σε μία από τις τέσσερις μικρές κατασκηνώσεις των ανταρτών. Αμέσως, το πρώτο που θα κάνετε είναι να εξερευνήσετε λίγο το χάρτη, ο οποίος θα σας αποκαλύψει μόνο τα κτίρια και το έδαφος! Οι μονάδες του εχθρού εμφανίζονται μόνο εάν ένας από τους δικούς σας έχει οπτική επαφή με αυτόν. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν ακολουθεί την τακτική του Commandos, το οποίο σας έδειχνε συνεχώς τις θέσεις των Γερμανών. Με το πάτημα και το κράτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού μπορείτε να περιστρέψετε το χάρτη σε όποια θέση θέλετε καθώς και να εκτελέσετε zoom-in μέχρι ενός ορισμένου σημείου ή zoom-out σε σημείο που θα βλέπετε τα δρώμενα από Top-down view (κάτι που δεν προτείνω). Οι μισθοφόροι επιλέγονται ακριβώς όπως στο Command & Conquer, με τη μέθοδο του drag 'n' drop ή καθένας ξεχωριστά. Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ στο πρόσωπο ενός μισθοφόρου που βρίσκεται στη μέση του sidebar για να τον επιλέξετε. Αν κάνετε διπλό κλικ, η κάμερα επικεντρώνει πάνω του.



Δυστυχώς, αυτό το υποβρύχιο δεν αποτελεί μέρος των objectives μου.

Το interface του Shadow Company θυμίζει έντονα αυτό του Starcraft, αφού το sidebar καταλαμβάνει το ένα τέταρτο της οθόνης και βρίσκεται στο κάτω μέρος της. Το minimap βρίσκεται στην αριστερή μεριά και οι εντολές που μπο-

ρείτε να δώσετε στους μισθοφόρους δεξιά. Στο κέντρο βλέπετε τις φυσιογνωμίες του προσωπικού σας αλλά και την υγεία τους καθώς και το τι όπλο κρατούν στα χέρια τους. Με το πάτημα της Spacebar, βλέπετε το πλήρες inventory του χαρακτήρα που είναι επιλεγμένος. Ετσι σας δίνεται η ευκαιρία να αλλάξετε όπλο, αν αυτό είναι δυνατόν, να χρησιμοποιήσετε ένα med pack, να τοποθετήσετε μία βόμβα ή να πετάξετε κάτι από το σακίδιο στο έδαφος. Σε γενικές γραμμές, το interface (δηλαδή το side-



...να προξενήσει τόσο θανάσιμα αποτελέσματα!

bar) είναι πολύ καλό, αφού έχει πρόχειρες όλες τις εντολές που χρειάζεται να δοθούν στους μισθοφόρους σε περίπτωση ανάγκης.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Φτάσαμε αισίως στο χειρισμό του Shadow Company, ο οποίος δυστυχώς δεν είναι ό,τι καλύτερο για ένα παιχνίδι strategy τέτοιας φύσεως. Ενα πολύ θετικό σημείο για ένα παιχνίδι real time στρατηγικής είναι ο χειρισμός του, ο οποίος πρέπει να είναι αρκετά απλοϊκός, δηλαδή χωρίς πολλά πλήκτρα, που για να τα μάθει κάποιος πρέπει συνεχώς να ανατρέχει στο manual ή στα in-game options. Το Shadow Company δυστυχώς απαιτεί αρκετή ώρα από την πλευρά του gamer, προκειμένου ο τελευταίος να μάθει το χειρισμό, ο οποίος σε τελική ανάλυση ΔΕΝ είναι απλός και έτσι η δυσκολία του παιχνιδιού αλλά και ο εκνευρισμός του παίκτη αυξάνονται με κάθε αποστολή.

Ας αρχίσουμε με το χειρισμό της κάμερας. Οπως προαναφέρθηκε, όσο κρατάτε πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse, σας δίνεται η δυνατότητα να περιστρέψετε το πεδίο της μάχης όσο θέλετε. Το zoom-in φτάνει σε υψηλό επίπεδο, καθώς μπορείτε να τοποθετήσετε την κάμερα ακριβώς πίσω από έναν μισθοφόρο. Το zoom-out επιτρέπει μια μεγαλύτερη κάλυψη του πεδίου, αλλά ύστερα από ένα σημείο κάθε λογής χαρακτήρες, καλοί και κακοί, δεν είναι ορατοί με γυμνό μάτι (με μικροσκόπιο ίσως) - πόσο μάλλον τα υπάρχοντά τους που τους πέφτουν όταν σκοτώνονται, όπως γεμιστήρες, όπλα, χειροβομβίδες και τα γνωστά. Αυτά τα αντικείμενα μπορείτε να τα μαζέψετε, αρκεί να τα βλέπετε, κάτι που μπορεί να προϋποθέτει την περιστροφή του χάρτη στη σωστή γωνία.



Ενα ήσυχο στρατόπεδο τη νύχτα. Οι ένοικοι δεν μπορούν να φανταστούν ότι μια ομάδα πέντε ατόμων μπορεί...

Ο χειρισμός των μισθοφόρων ώστε αυτοί να κινηθούν είναι απλός. Αφού έχετε επιλέξει έναν ή περισσότερους, κάνετε κλικ στην περιοχή του χάρτη όπου θέλετε να μετακινηθούν. Αν η περιοχή είναι προσβάσιμη, τότε οι μισθοφόροι θα ανταποκριθούν καταφατικά και στο σημείο που επιλέξατε θα αναβοσβήσει ένας πράσινος κύκλος για να επιβεβαιώσει την τελική θέση. Αν το σημείο αυτό είναι πολύ μακριά από τους μισθοφόρους ή αν δεν υπάρχει δρόμος προς αυτό το σημείο, τότε στο συγκεκριμένο σημείο θα δείτε έναν κόκκινο στόχο συνοδευόμενο με μια αρνητική απάντηση των ανδρών σας. Οι μονάδες σας μπορούν να κινηθούν πλήρως όρθιοι, ολίγον σκυμμένοι ή, τέλος... μπουσουλώντας. Δίπλα από την εικόνα κάθε μισθοφόρου στο sidebar υπάρχει μία



Αυτά τα οχήματα έχουν πάντα ανοικτές τις πόρτες τους σε όλα τα μέλη της ομάδας σας.

μπάρα, που ανεβαίνει αν κάποιος εχθρός τον έχει δει. Αν αυτή βρίσκεται στη μέση, τότε στις περισσότερες περιπτώσεις ο στρατιώτης απλώς κοιτάζει προς το μέρος του δικού σας μισθοφόρου, προφανώς αναλογιζόμενος τι μπορεί να είναι αυτό που κινείται εκεί πέρα. Αν όμως η μπάρα έχει φτάσει στο τέρμα και αναβοσβήνει, τότε η μονάδα σας έχει εντοπιστεί και ο εχθρικός στρατιώτης που σας είδε έχει ήδη κινητοποιηθεί.

Το κακό της όλης υπόθεσης έγκειται στο συνδυασμό της γωνίας της κάμερας με την κίνηση των μισθοφόρων. Οι εχθροί μπορεί αρχικά να μη φαίνονται στο πεδίο μάχης, ακόμα και αν μια μονάδα σας τους βλέπει! Καθώς οι μισθοφόροι σας μετακινούνται προς διαφορετικές κατευθύνσεις, χρειάζεται να σταματάτε συνεχώς για να αλλάζετε τη γωνία και τη θέση της κάμερας, ώστε να βλέπετε πάντα τους μισθοφόρους από την κατάλληλη γωνία. Υπάρχει βεβαίως η επιλογή Tracking, που κάνει την κάμερα να κινείται μαζί με τις μονάδες, αλλά δεν βοηθά καθόλου όταν θέλετε να αλλάξετε τη γωνία, αφού το παιχνίδι δεν σας αφήνει να το κάνετε, διότι νομίζει ότι προσπαθείτε να μετακινήσετε την κάμερα πέρα από τους μισθοφόρους! Ομολογουμένως, δεν υπάρχει η τέλεια οπτική γωνία στο Shadow Company. Πρέπει συνεχώς να αλλάζετε γωνία και πλευρά αναλόγως με την κατεύθυνση που ακολουθούν οι δικοί σας. Αυτό έχει αρνητική επίπτωση στο gameplay.

Στο minimap, εμφανίζονται με κόκκινο χρώμα οι μονάδες του εχθρού (το κατεξοχήν χρώμα που χρησιμοποιείται

σε όλα τα παιχνίδια), ενώ οι δικές σας μονάδες εμφανίζονται με μπλε. Η μόνη ένδειξη που έχετε για την ύπαρξη του εχθρού, αν δεν τους έχετε εντοπίσει στο πεδίο της μάχης, είναι το minimap. Ευθύς μόλις εμφανίζεται ένα κόκκινο στίγμα, πατήστε αμέσως το Go Prone, για να σκύψουν εντελώς οι μισθοφόροι, και στη συνέχεια ακινητοποιήστε τους. Αν κάνετε κλικ στο στίγμα πάνω στο minimap, τότε ο χάρτης θα επικεντρώσει πάνω του, αλλά τις περισσότερες φορές δεν θα μπορείτε να δείτε τον εχθρό! Θα πρέπει να εκτελέσετε τις προαναφερθείσες περιστροφές της κάμερας μέχρι να τον δείτε. Οταν με το καλό τον εντοπίσετε, τότε αρχίζετε να σκέφτεστε πώς θα τον ξεφορτωθείτε...

Το δεύτερο πιο σημαντικό στοιχείο μετά την κίνηση των μονάδων είναι ο τρόπος που πυροβολούν. Αμέσως μόλις ο cursor βρίσκεται πάνω από έναν εχθρό, ο πρώτος αλλάζει σε στόχαστρο. Αν ο εχθρός είναι μέσα στην εμβέλεια του όπλου, τότε το στόχαστρο είναι κόκκινο. Αν όχι, είναι γκρίζος. Με ένα κλικ, η πυροδότηση του όπλου είναι γεγονός. Κρατώντας πατημένο το Shift, σας δίνεται το προνόμιο να κάνετε force-fire. Εκτός από το στόχαστρο υπάρχει μία μικρή τελεία κάτω δεξιά αυτού. Αυτή δείχνει αν μπορείτε να ρίξετε χειροβομβίδα. Οπως και με τα πρωτεύοντα όπλα, εάν η τελεία είναι κόκκινη, τότε μπορείτε να προβείτε στη ρίψη χειροβομβίδας.



O Heller θα σας ενημερώνει για τις καινούριες αποστολές.

Τέλος, ακόμα ένα πρόβλημα είναι όταν αναλαμβάνετε με έναν sniper να κατευθύνετε εσείς τη βολή. Το στόχαστρο κουνιέται με πολλά κολλήματα και δεν επιτρέπει την "καθαρή" βολή. Αν αυτή είναι τελικώς εφικτή (το στόχαστρο γίνεται κόκκινο), πολλές φορές για αγνώστους λόγους αστοχείτε ή ο ίδιος ο sniper αρνείται να πυροβολήσει, παρ' ότι ο στόχος φαίνεται πεντακάθαρα!

Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι έκανα πέντε λεπτά μέχρι να μπορέσω να δω καθαρά έναν σκοπό σε έναν πύργο και, εκτός ότι χρειάστηκε λίγη ώρα για να επικεντρώσω το στόχαστρο πάνω του, στο τέλος, παρ' ότι το στόχαστρο είχε κόκκινο χρώμα, η sniper Chloe Marco δεν έλεγε να τραβήξει τη σκανδάλη. Τελικώς, σημάδεψε το κεφάλι και αστόχησε! Women...(sigh!)

GAMEPLAY

Μετά το μακρύ κεφάλαιο του κακού χειρισμού ερχόμαστε στο gameplay. Ας αρχίσουμε με την προετοιμασία των μισθοφόρων πριν από τη μάχη. Μετά το briefing, που γίνεται με video, τα objectives σας αναλύονται σε έναν χάρτη επιχειρήσεων. Από εκεί διαλέγετε την ώρα που θα μεταφερθείτε στο πεδίο μάχης. Μπορείτε να διαλέξετε όποια ώρα (μέχρι και λεπτό!) θέλετε να αρχίσει η αποστολή. Οι νυχτερινές αποστολές προσθέτουν δυσκολία, ενώ με το φως της μέρας είναι πιο εύκολο να εντοπίσετε τους εχθρούς αλλά και να σας εντοπίσουν. Στη συνέχεια διαλέγετε τον εξοπλισμό σας. Ολα τα όπλα και τα εξαρτήματα αγοράζετε με τα χρήματα που συγκεντρώνετε από τις αποστολές. Επίσης μπορείτε να πουλήσετε ό,τι αξιόλογο βρήκατε στην τελευταία αποστολή για να μαζέψετε επιπλέον χρήματα. Τέλος, μπορείτε να προσλάβετε νέους μισθοφόρους στην επιλογή Team. Σε μια αποστολή μπορείτε να έχετε μέχρι οκτώ τέτοιους, αλλά συνολικά υπάρχουν δεκαέξι.

Προτού προσλάβετε νέα πρόσωπα, πρέπει να μάθετε τι ικανότητες έχουν. Αυτές κυμαίνονται από ικανότητες στα όπλα, όπως στα handguns ή Sniper guns, ή στρατιωτικές ικανότητες, όπως stealth και infiltration. Σε κάθε αποστολή, εάν γίνεται συνεχόμενη χρήση κάποιου skill από έναν μισθοφόρο, τότε θα δείτε ότι η ικανότητά του στον ανάλογο τομέα αυξάνεται. Ολα τα skills παίζουν σημαντικό ρόλο. Το Stealth, για παράδειγμα, δείχνει κατά πόσο ένας μισθοφόρος ακούγεται όταν περπατάει. Ετσι, αν ένας άνδρας σας με χαμηλό Stealth πλησιάζει έναν εχθρό από πίσω, είναι πολύ πιθανό ο τελευταίος να τον ακούσει. Αλλο παράδειγμα είναι το skill που ονομάζεται Medic. Αν κάποιος μισθοφόρος με υψηλό Medic skill κάνει χρήση του med pack, τότε γιατρεύει περισσότερες πληγές από κάποιον που έχει χαμηλό.

Τα objectives που θα κληθείτε να ολοκληρώσετε δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπα, καθώς τα έχουμε συναντήσει ξανά σε προηγούμενα παιχνίδια. Οι καταστροφές διάφορων στόχων, όπως είναι τα υποβρύχια, τα σπίτια και οι αποθήκες, ή οι διασώσεις ανθρώπων όπως αιχμάλωτων πρακτόρων και αμάχων, κάνουν την εμφάνισή τους στο Shadow Company.

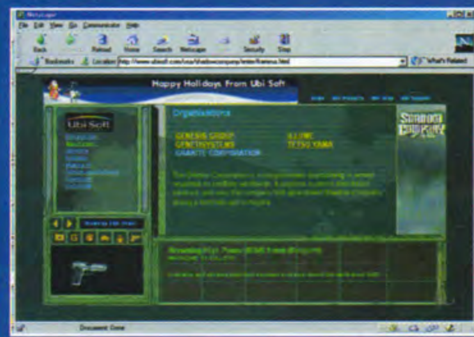
ΤΕΛΙΚΑ ΑΞΙΖΕΙ;

Πρόκειται για ένα καλό ερώτημα, όταν πρόκειται για ένα παιχνίδι με κάποιες θετικές ιδέες, που όμως χάνονται από τον κακό χειρισμό και την έλλειψη καλού σεναρίου, που να προτρέπει τον παίκτη να θέλει να τελειώσει την εκάστοτε αποστολή για να δει τι θα συμβεί στη συνέχεια. Οι εννέα αποστολές ολοκληρώνονται αρκετά γρήγορα και το multiplayer υπόσχεται λίγες ευχάριστες στιγμές. Προσωπικά πιστεύω ότι το παιχνίδι αξίζει μόνο εάν θέλετε να θαυμάσετε τα άψογα γραφικά του. Τίποτα περισσότερο...

PC

ΤΟ SHADOW COMPANY ΣΤΟ INTERNET

Στη διεύθυνση http://www.shadowcompany.com/ θα βρείτε πληροφορίες για το παιχνίδι, το demo του καθώς και τυχόν updates. Η σελίδα είναι πολύ καλά κατασκευασμένη και αξίζει να την επισκεφθείτε.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	80

80



Καλή προσπάθεια από τη UbiSoft, η οποία για να γίνει καλύτερη χρειάζεται ποιοτικότερο χειρισμό, περισσότερες αποστολές και καλύτερο σενάριο. Περιμένουμε τη συνέχεια.

STAR TREK HIDDEN EVIL

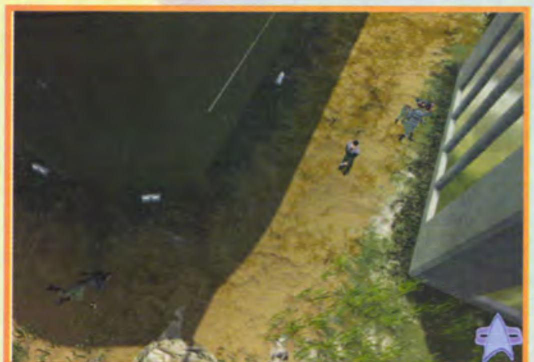
"Space... The Final Frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise. It's continuing mission to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where noone has gone before..."

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION
www.activision.com
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, Windows 95/98 English, 32MB RAM, 225MB στο δίσκο + 80MB swap file, 4x CD-ROM drive, DirectX 7.0 συμβατή κάρτα ήχου και κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 4MB RAM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ακολουθώντας την κλασική εισαγωγή όλων των Star Trek movies (και όχι μόνο), δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε την αναφορά μας στο νέο "τέκνο" της Activision με την επωνυμία Star Trek: Hidden Evil. Πρόκειται για ένα action-adventure game τρίτου προσώπου στα πρότυπα που μας έχουν συνηθίσει οι εταιρίες παραγωγής της συγκεκριμένης κατηγορίας τα τελευταία χρόνια, τα οποία αναμένεται να καθιερωθούν για λόγους καθαρά εμπορικούς. Το γεγονός ότι το παιχνίδι εξελίσσεται στο Star Trek Universe αλλά και οι ανακοινώσεις από την Activision των πρωτοποριακών features που θα περιέχει προϊδεάζουν για ένα game που θα έχει ιδιαίτερα μεγάλη απήχηση στο κοινό, ακόμα και στους μη φανατικούς φίλους της τηλεοπτικής σειράς. Ας δούμε όμως κατά πόσο αληθεύουν αυτές οι εκτιμήσεις.



Απενεργοποιώντας το force field των Son'a.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το storyline του Hidden Evil μοιάζει με το σενάριο ενός μεγάλου επεισοδίου της σειράς, με τη διαφορά ότι ο ίδιος ο χρήστης βρίσκεται στο προσκήνιο των εξελίξεων και επηρεάζει άμεσα τη δράση της περιπέτειας. Στο παιχνίδι, λοιπόν, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός άσημου σημαιοφόρου (ensign) της Federation ονόματι Sovok, υιού διάσημων επιστημόνων (ένας εξ' αυτών ανήκει στη φυλή των Vulcans), στους οποίους η μοίρα επιφύλαξε άσχημο τέλος. Επειτα από ένα ατύχημα των γονιών σας στη μέση ενός σοβαρού επιστημονικού πειράματος, βρίσκεστε ορφανός σε μικρή ηλικία. Ετσι τίθεστε υπό την προστασία ενός φίλου του πατέρα σας, του γνωστού επιστήμονα Si'tann. Μεγαλώνοντας συνειδητοποιείτε ότι η καταγωγή σας σάς επιβάλλει να ακολουθήσετε τα βήματα των γονιών σας στην Ομοσπονδία, μελετώντας παράλληλα τη φιλοσοφία αλλά και τη διδασκαλία των Vulcans. Αναλαμβάνοντας τα νέα καθήκοντά σας ως σημαιοφόρος, μετατίθεστε στο Outpost 40, τον μακρινό γαλαξία του Briar Patch, κοντά στον περίφημο πλανήτη των Ba'ku, ο οποίος αποτελεί το κεντρικό σημείο της ταινίας Star Trek: Insurrection.



Προσοχή στους αντιπάλους. Μπορεί να πεταχτούν από το πουθενά!

Σε αυτό το σημείο είναι σκόπιμο να αναφέρουμε ότι το σενάριο του Hidden Evil αποτελεί συνέχεια της ταινίας. Αν ανήκετε στους fans της σειράς, κρίνεστε επιεικώς απαράδεκτοι αν δεν έχετε δει την εν λόγω ταινία (προβλήθηκε στη χώρα μας πριν από μερικούς μήνες). Οι υπόλοιποι καλό θα ήταν να της ρίξουν μια ματιά καθώς πολλά στοιχεία του παιχνιδιού βασίζονται στην υπόθεσή της και η κατανόησή τους καθίσταται σίγουρα ευκολότερη αν γνωρίζετε περί τίνος πρόκειται. Εν πάση περιπτώσει, το βασικό χαρακτηριστικό του πλανήτη των Ba'ku είναι οι ιδιόμορφοι metapha-



Συνομιλώντας με τον Data.

sic δακτύλιοι γύρω από αυτόν, στους οποίους οφείλεται ένα περίεργο φαινόμενο "αναγέννησης" που παρατηρείται σε οποιονδήποτε οργανισμό βρίσκεται πάνω στον πλανήτη. Στην ουσία το metaphasing effect που προκαλούν οι εν λόγω δακτύλιοι δεν είναι τίποτε άλλο από μία επιβράδυνση, και σε ορισμένες περιπτώσεις αντιστροφή της διαδικασίας γήρανσης ενός όντος.

Μετά τα γεγονότα της ταινίας (δυστυχώς είναι πάρα πολλά για να αναφερθούμε σε αυτά), ως ensign Sovok θα κληθείτε να συνοδεύσετε τους Picard και Data στον πλανήτη Ba'ku, προκειμένου να ερευνήσουν τη νέα ανακάλυψη των Son'a, μιας εξωγήινης φυλής που αποτελεί μέλος της Federation και η οποία εκτελεί αρχαιολογικές ανασκαφές στα παράξενα ερείπια ενός αρχέγονου εξωγήινου πολιτισμού στη νεοσύστατη αποικία της στον Ba'ku. Το περίεργο της υπόθεσης, βέβαια, είναι ότι οι ίδιοι οι Son'a ζήτησαν την παρουσία του κυβερνήτη Picard και του Enterprise στην περιοχή, γεγονός που αφήνει πολλά ερωτηματικά από την αρχή του παιχνιδιού, λαμβάνοντας πάντα υπόψη όσα έχουν προηγηθεί στην ταινία. Από ένα σημείο και μετά, δε, τα πράγματα περιπλέκονται καθώς ο Picard θα βρεθεί στη μέση μιας νέας συνωμοσίας των Son'a (όσοι έχετε δει την ταινία, θα θυμηθείτε αμέσως την ιδιόμορφη συμπεριφορά των Son'a, οι οποίοι κινούνται πάντα με γνώμονα το προσωπικό όφελος αδιαφορώντας για τις συνέπειες). Για άλλη μία φορά , το άτομο που θα κληθεί να βγάλει τα κάστανα απ' τη φωτιά δεν είναι άλλος από εσάς, δηλαδή τον Sovok.

Αν και το σενάριο περιέχει πολλά ακόμα σκοτεινά σημεία , δεν θα μπούμε στον πειρασμό να τα αποκαλύψουμε καθώς έτσι χάνεται όλη η μαγεία του παιχνιδιού. Σε κάθε περίπτωση, ετοιμαστείτε για την έκπληξη της ζωής σας!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται στα υψηλά επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η εταιρία από προηγούμενες παραγωγές με θέμα τα Star Treks. Οι χαρακτήρες αλλά και τα backgrounds είναι 3D polygon based, ενώ για τη δημιουργία τους έχουν επιστρατευθεί ειδικοί καλλιτέχνες και φυσικά οι ίδιοι οι ηθοποιοί της σειράς Star Trek: Next Generation, Patrick Stewart και Brent Spiner. Ειδικότερα εντυπωσιάζει ο νεοεμφανιζόμενος Sovok, ο οποίος, όπως ίσως μαρτυρεί και το όνομά του, είναι μισός Vulcan, μισός άνθρωπος! Η ύπαρξη ενός 3D accelerator δεν κρίνεται απαραίτητη για να τρέξει το παιχνίδι, αλλά από προσωπική πείρα μπορούμε με βεβαιότητα να πούμε ότι θα ήταν μάλλον ουτοπικό να προσπαθήσετε να τρέξετε το Hidden Evil χωρίς κάποια γρήγορη 3D κάρτα. Πρόκειται αναμφισβήτητα για βαρύ παιχνίδι και ενδέχεται ακόμα και ένας PII με 32MB μνήμης να αποδειχθεί λίγος για το χρονοβόρο rendering (κυρίως στις cut scenes). Σημειωτέον ότι το παιχνίδι απαιτεί την ύπαρξη του Direct 7.0 στον υπολογιστή σας, ενώ για άγνωστους λόγους αρνήθηκε να τρέξει σε PC εφοδιασμένο με την κάρτα γραφικών Diamond Viper 550 (μας πετούσε στα Windows κατά τη διάρκεια φορτώματος της αποστολής).



Χρησιμοποιώντας το tricoder στον μεταφορέα του excavation site.

Μοναδική ένσταση στα γραφικά είναι ορισμένες απροσεξίες στη λεπτομέρεια των 3D μοντέλων. Οταν γίνεται zoom σε κάποια από αυτά, η συνολική εικόνα είναι ελαφρώς "χοντροκομμένη" και δίνει την αίσθηση του ψεύτικου. Επίσης, αξίζει να αναφέρουμε ότι το Hidden Evil χρησιμοποιεί τη Sprint Engine technology, μια νέα μηχανή 3D γραφικών σχεδιασμένη αποκλειστικά για το χώρο των action/adventures από την Activision. Δείγματα της νέας αυτής engine γραφικών μπορείτε να δείτε στις φωτογραφίες του άρθρου. Για άλλη μία φορά, η Activision εκπλήσσει ευχάριστα το κοινό της και ευχόμαστε η καλή αυτή εικόνα να διατηρηθεί και σε μελλοντικούς τίτλους της.

Ο ήχος, από την άλλη μεριά, δεν μας προξένησε ιδιαίτερη εντύπωση καθώς ακολουθεί τα πρότυπα των "προγόνων" του. Τα ηχητικά εφέ των phasers, tricorders, communicators, disruptors αποτελούν πιστή μεταφορά των αντίστοιχων εφέ της ταινίας, ενώ το speech είναι ομαλό και φυσικά προέρχεται από τις φωνές των αντίστοιχων ηθοποιών.

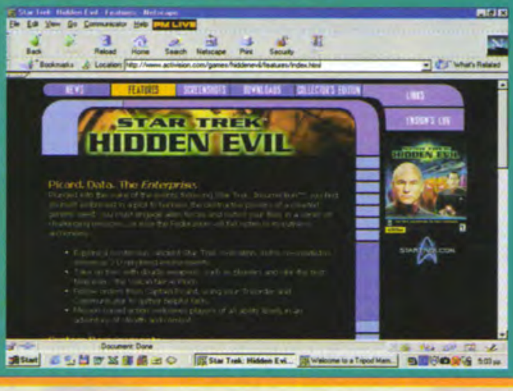


Εξουδετερώνοντας τους φρουρούς των Son'a πριν από το excavation site.

Οσον αφορά τώρα στη μουσική του παιχνιδιού, εδώ σίγουρα επικρατεί απογοήτευση. Γιατί αυτό; Πολύ απλά διότι η μουσική είναι σχεδόν ανύπαρκτη. Εκτός ίσως από συγκεκριμένες περιοχές, στην περιπέτεια δεν θα ακούσετε το παραμικρό μουσικό κομμάτι. Απ' όσο θυμάμαι, τις πρώτες φορές που έτρεξα το παιχνίδι έψαχνα με μανία το manual καθώς και τα menus στη main screen μήπως κατά τύχη έχω απενεργοποιήσει τη μουσική. Δυστυχώς, η προσπάθειά μου απέβη άκαρπη, διότι πολύ απλά δεν μπορείς να βρεις κάτι που δεν υπάρχει! Οπως και να 'χει το ζήτημα, αυτά δεν είναι σοβαρά πράγματα για μια παραγωγή του μεγέθους της Activision και

ΤΟ HIDDEN EVIL ΣΤΟ INTERNET

Το site του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www.activision.com/hiddenevil, είναι αρκετά λιτό, γεγονός που -κατά την άποψή μας- θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο. Εντούτοις, στο site θα βρείτε αρκετές πληροφορίες για το σενάριο της περιπέτειας, καθώς και για ορισμένα ζητήματα τεχνικής φύσεως.



αντάξια ενός Star Trek. Για να είμαστε όμως αντικειμενικοί, θα αναφέρουμε ότι όπου υπάρχει μουσικό θέμα, αυτό είναι ιδιαίτερα προσεγμένο και ατμοσφαιρικό και σίγουρα συμβάλλει στο ρεαλισμό του παιχνιδιού.

ACTION, ADVENTURE 'Η ΜΗΠΩΣ ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ;

Χρειάζεται να χυθεί πολύ μελάνι προκειμένου να περιγραφεί σε ποια ακριβώς κατηγορία παιχνιδιών εντάσσεται το Hidden Evil. Αν και με μια γρήγορη ματιά θα το χαρακτηρίζαμε ως ένα Tomb Raider-clone που διεξάγεται στο Star Trek Universe με την προσθήκη μερικών επιπλέον puzzles, η αλήθεια μάλλον απέχει παρασάγγας. Τούτο διότι το Hidden Evil παρουσιάζει μεν πολλά action στοιχεία, καθώς οι μάχες βρίσκονται στην ημερήσια διάταξη, πλην όμως προχωρώντας σε περισσότερο πολύπλοκες αποστολές το adventure στοιχείο ενισχύεται και τα puzzles που θα κληθείτε να λύσετε απαιτούν αρκετή φαιά ουσία και ψάξιμο, γεγονός που ξεφεύγει από μια απλή αντιμετώπιση γρίφων στους οποίους το κλειδί βρίσκεται στη σωστή αξιοποίηση και το συνδυασμό αντικειμένων. Βέβαια, το Hidden Evil σίγουρα δεν υστερεί και στον τομέα των objects, όμως αυτό που μετράει περισσότερο είναι η παρατηρητικότητα και η εφευρετικότητα, ή η έμπνευση αν προτιμάτε, του παίκτη.


Δείγμα των εκπληκτικών φωτοσκιάσεων του παιχνιδιού.

Εν κατακλείδι, μπορεί το Hidden Evil να θυμίζει παρόμοια action/adventures, όπως το Mask Of Eternity, ωστόσο θα επιμείνουμε στο γεγονός ότι είναι αρκετά προσεγμένο έτσι ώστε το action στοιχείο να ισορροπεί με το adventure και αντιστρόφως. Μια δοκιμή άλλωστε θα σας πείσει για του λόγου το αληθές.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INVENTORY SYSTEM

Στον τομέα του χειρισμού το Hidden Evil δεν κρύβει εκπλήξεις καθώς ακολουθεί πιστά τη συνταγή των action/adventures, που έχει καθιερωθεί στο χώρο από την εποχή των Alone In The Dark. Ως εκ τούτου η κίνηση του ήρωα Sovok πραγματοποιείται κυρίως από το πληκτρολόγιο (συγκεκριμένα από το αριθμητικό πληκτρολόγιο), ενώ δεν αποκλείεται η χρήση κάποιου joystick ή joypad για τους σκληροπυρηνικούς action gamers. Το νέο στοιχείο στο χειρισμό έχει να κάνει με τη χρήση ορισμένων ειδικών πλήκτρων που ενεργοποιούν το tricorder σας (τρομερά χρήσιμο για να αναλύετε οτιδήποτε υπάρχει ακριβώς μπροστά σας), του all-time classic phaser, του στρατιωτικού προσωπικού της Federation, του Communicator, το οποίο σας επιτρέπει να επικοινωνείτε ανά πάσα στιγμή με οποιοδήποτε άτομο βρίσκεται εντός της εμβέλειάς σας, καθώς και του νεοεμφανιζόμενου Vulcan Nerve Pinch. Στο τελευταίο αξίζει να σταθούμε λίγο παραπάνω.

Οσοι από εσάς παρακολουθούν ανελλιπώς τα Star Trek episodes, σίγουρα θα θυμούνται την περίεργη κίνηση του Spock με τα δάχτυλα, με την οποία μπορούσε να αδρανοποιήσει κάποιο άτομο για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Ε, λοιπόν, το Vulcan Nerve Pinch είναι ακριβώς αυτή η "ειδική κίνηση"! Μην ξεχνάτε ότι ο χαρακτήρας που ελέγχετε είναι μισός Vulcan, γεγονός που σημαίνει ότι διαθέτει όλες τις ξεχωριστές ικανότητες της αρχαίας φυλής του.

Το inventory του ήρωα είναι διαθέσιμο μέσω του πλήκτρου Tab και εκτός από την προφανή χρησιμότητά του (να βλέπετε δηλαδή ανά πάσα στιγμή τι αντικείμενα μεταφέρει ο Sovok), σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε συγκεκριμένο αντικείμενο προς χρήση. Η χρήση του αντικειμένου επιτυγχάνεται είτε άμεσα μέσω του Enter είτε μέσω ειδικού shortcut του πληκτρολογίου ή του χειριστηρίου σας. Γενικότερα το inventory system του Hidden Evil δεν παρουσιάζει κάτι το ξεχωριστό, ωστόσο διακρίνεται για την απλότητα και τη λειτουργικότητά του.

Τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι επίσης δεν θα μπορούσαν να ξεφύγουν από τη θεματολογία των Trek movies. Ετσι, θα συναντήσετε disruptor weapons, αρχαία φυλακτά, hypospray (πρόκειται για ένα είδος pills που επαναφέρει τη χαμένη ενέργειά σας), stealth suits (η στολή της ταινίας, η οποία σας καθιστά αόρατο για περιορισμένο χρονικό διάστημα) καθώς και πολλά άλλα γνωστά και μη αντικείμενα, που θα βοηθήσουν σημαντικά στην επίτευξη των στόχων της εκάστοτε αποστολής που αναλαμβάνετε. Σημειώστε επίσης ότι πάντα στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης θα παρατηρείτε μια μπάρα που αντιπροσωπεύει την υγεία σας (health). Χρειάζεται προσοχή καθώς αν πέσει πολύ, Game Over!


Θα χρειαστεί να εξουδετερώσετε τον emitter με το phaser σας για να απενεργοποιήσετε το stasis field.

MISSION OBJECTIVES - COMPUTER AI - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Οι αποστολές του Hidden Evil διαφέρουν σε πολυπλοκότητα και δυσκολία, όπως ακριβώς και οι αποστολές του Star Trek: Generations, της προηγούμενης 3D action παραγωγής της Activision. Συγκε-

ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Numpad

8	Κίνηση μπροστά.
5	Κίνηση πίσω.
6	Στροφή δεξιά.
4	Στροφή αριστερά.
9	Προσεκτικό βήμα δεξιά.
7	Προσεκτικό βήμα αριστερά.
Shift	Κρατώντας το πατημένο και χρησιμοποιώντας μία κατεύθυνση, ο Sovok τρέχει.
Caps	Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί το Run mode.
Tab	Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί το inventory (με τα arrow keys μετακινήστε στο επόμενο/προηγούμενο item και με Enter επιλέγετε/χρησιμοποιείτε το συγκεκριμένο item).
1	Επιλέγει το phaser σας.
2	Επιλέγει το tricorder σας (αναλύει οτιδήποτε βρίσκεται σε μικρή απόσταση μπροστά σας).
3	Επιλέγει το communicator σας, το οποίο σας επιτρέπει κάθε φορά να επικοινωνείτε με τον Picard ή τον Data.
4	Επιλέγει το Vulcan Nerve Pinch με το οποίο μπορείτε να αναισθητοποιείτε κάποιον.
Space	Action πλήκτρο, το οποίο σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε το phaser, να μιλήσετε με κάποιον χαρακτήρα ή να αλληλεπιδράσετε με το περιβάλλον σε κάποιο puzzle.

Inventory Hotkeys: Κάθε item στο inventory διαθέτει συγκεκριμένο hotkey, με το οποίο το επιλέγετε/χρησιμοποιείτε.

Esc	Κάνει αυτόματα pause και σας παρέχει τη δυνατότητα να μεταφερθείτε στη menu screen, απ' όπου μπορείτε να κάνετε save/load game ή να δείτε ορισμένες πληροφορίες που αφορούν στην αποστολή σας και γενικότερα στον πλανήτη όπου βρίσκεστε.

Εναλλακτικά για την κίνηση μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ακόλουθοι συνδυασμοί πλήκτρων : I-K-L-J-O-U ή A-S-W-D-Q-E σε απόλυτη αντιστοιχία με τα πλήκτρα που προαναφέρονται.

κριμένα , μπορεί να κληθείτε να βρείτε και να απενεργοποιήσετε κάποιο switch, να εντοπίσετε κάποιο άτομο του Starfleet ή απλώς να βρείτε την έξοδο προς την επόμενη περιοχή/level.

Σύμφωνα με την εταιρία, τα mission objectives είναι δομημένα με τέτοιον τρόπο ώστε η δράση να εξελίσσεται ομαλά και το επίπεδο δυσκολίας να αυξάνει κλιμακωτά προκειμένου να μην αποθαρρύνονται οι νέοι και πιθανώς άπειροι gamers. Εχοντας ολοκληρώσει το game, δε μπορούμε να πούμε ότι η προαναφερόμενη άποψη επιβεβαιώνεται πλήρως, καθώς χρειάζεται αρκετή ακρίβεια στους χειρισμούς και γενικότερα ταχύτητα σκέψης/αντίδρασης για να προχωρήσετε δίχως να χρειαστεί να κάνετε "Load Game" (ειδικά στο demo θα χρειαστεί να ξεκινήσετε από την αρχή).

Οσον αφορά στο AI των αντιπάλων στο Hidden Evil, αυτό κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα και σε κάθε περίπτωση ακολουθεί το επίπεδο δυσκολίας των αποστολών. Ως εκ τούτου θα παρατηρήσετε ότι οι αντίπαλοί σας δεν πρόκειται να σταθούν σε κάποιο ανοικτό μέρος ώστε να τους εξοντώσετε με την ησυχία σας, αλλά σε κάθε ευκαιρία θα εκμεταλλευτούν φυσικά εμπόδια για να κρυφτούν, θα γίνουν αόρατοι χρησιμοποιώντας κάποια stealth suit ή ακόμα θα εκτελέσουν ελιγμούς (εναέρια pods) προκειμένου να αποφύγουν τα πυρά σας.

Το στοιχείο όμως για το οποίο ξεχωρίζει το Hidden Evil δεν είναι άλλο από την εκπληκτική ατμόσφαιρά του. Πρόκειται για ένα "διαμάντι", ένα γνήσιο Star Trek adventure στα πρότυπα των προγόνων του (βλ. Generations, Final Unity κ.λπ.), γεγονός που αυτόματα συνεπάγεται συνωμοσίες, συγκλονιστικές αποκαλύψεις, ανατρεπτική πλοκή και γενικά οτιδήποτε συνθέτει ένα αυθεντικό Star Trek film, με τη διαφορά ότι οι δικές σας αποφάσεις είναι αυτές που στην ουσία θα καθορίσουν τη ροή των γεγονότων. Ετσι, λοιπόν, στην αρχή τα πράγματα θα είναι ιδιαίτερα εύκολα, καθώς θα πρέπει απλώς και μόνο να μεταφέρετε κάποια αντικείμενα και να συνομιλείτε με τους Picard και Data. Σύντομα, όμως, τα πάντα ανατρέπονται καθώς οι Son'a θα στραφούν εναντίον σας προκειμένου να εκμεταλλευτούν τις ανακαλύψεις σας, και στην προσπάθειά σας να υπερασπίσετε τον κυβερνήτη Picard θα χωριστείτε απ' όλους. Ετσι, θα βρεθείτε να ψάχνετε τις ρίζες ενός αρχαίου και εξαφανισμένου πολιτισμού, ο οποίος -όπως μας έχουν συνηθίσει παλαιότερες ταινίες- βρισκόταν σε ένα τεχνολογικό στάδιο πέρα από κάθε φαντασία. Ως Sovok, λοιπόν, θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλες τις ιδιαίτερες ικανότητές σας (ειδικά εκείνες τις οποίες αποκτήσατε λόγω του προστάτη και μέντορά σας Si'tann), προκειμένου να καταφέρετε να αντεπεξέλθετε στη δύσκολη αποστολή που έχετε μπροστά σας.

ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Το Star Trek: Hidden Evil αποτελεί σίγουρα μία από τις πολλά υποσχόμενες παραγωγές που κυκλοφορούν τελευταία. Κατά την άποψη μου, η ατμόσφαιρα και η πλοκή του δικαιολογούν απόλυτα το θόρυβο που είχε προκληθεί γύρω από την κυκλοφορία του, καθώς μπορεί να μην ξεφεύγει σε γενικές γραμμές από τα πρότυπα προηγούμενων δοκιμασμένων συνταγών, δεν παύει όμως να είναι ένα Star Trek πλήρως ανανεωμένο και αναβαθμισμένο στον τεχνικό τομέα. Φυσικά,



Το συμπαθές ζωάκι στην άκρη της φωτογραφίας να είστε βέβαιοι ότι δεν τρέφει αισθήματα συμπάθειας για το άτομό σας ;)

ορισμένες παρασπονδίες δεν παύουν να υπάρχουν (όσον αφορά κυρίως στις απαιτήσεις καθώς και σε ορισμένα θέματα της μουσικής), ωστόσο δεν είναι αρκετές για να υποβαθμίσουν έναν τίτλο τέτοιου μεγέθους. Προσωπικά θα το συνιστούσα ανεπιφύλακτα σε όλους τους action/adventure gamers, ενώ εξυπακούεται ότι οι fans της σειράς δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα. Σας αφήνω λοιπόν να συνεχίσετε απρόσκοπτα το gameplay σας, καθώς έχω ένα επείγον ραντεβού με τον ναύαρχο. Scottie, beam me up!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	86
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	97

90



Action και adventure σε έναν απερίγραπτα πετυχημένο συνδυασμό. Δείτε το οπωσδήποτε, ειδικά αν ανήκετε στους fans του είδους.

NOCTURNE

Η ώρα είχε φτάσει περίπου 4:30 το βράδυ. Εξω έβρεχε, το φεγγάρι φάνταζε θολό από το πέπλο των σύννεφων που το κάλυπταν. Το φως της ογκώδους οθόνης μαρτυρούσε πως στο συγκεκριμένο δωμάτιο υπήρχε ζωή. Ξύπνια ζωή που έκανε κάτι το οποίο απαιτούσε δυνατή ένταση του ήχου και σβηστά φώτα. Το φως όμως της οθόνης δεν μπορούσε να μαρτυρήσει πως αυτή η ζωή είχε παραδοθεί... Πού είχε παραδοθεί; Keep on reading...

του Στέφανου "MAN5ON" Μανούκα
MAN5ON@mail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

"Επιτέλους!" αναφώνησα μόλις έμαθα πως ένας από τους πολυαναμενόμενους τίτλους του 1999 είχε δοθεί στην κυκλοφορία. Με το που αντί-



Οταν μιλάμε για γραφικά, μιλάμε για γραφικά!

κρισα το κουτί με το επιβλητικό εξώφυλλο ένιωσα ένα ρίγος να διαπερνά τη ραχοκοκαλιά μου.

A -NOT SO- FAIRY TALE

Το Nocturne φαντάζει (και είναι) φοβερά δομημένο, έχοντας ένα "σοβαρό" σεναριακό υπόβαθρο, που συχνά λείπει από τα σημερινά games που κυκλοφορούν. Εχουμε και λέμε λοιπόν...

SpookHouse. Εταιρία την οποία ίδρυσε ο Theodore Roosevelt στα 1902, με σκοπό την εξιχνίαση εγκλημάτων που σχετίζονται με πιθανά υπερφυσικά φαινόμενα. Εχοντας διατελέσει πρόεδρος στην Καραϊβική (και αλλού), είχε δει πολλά και αναγνώριζε απόλυτα την παρουσία παραφυσικών δυνάμεων και πλασμάτων στη Γη. Επίσης, διέκρινε πως η αύξηση αυτών των πλασμάτων θα μπορούσε να αποτελέσει σοβαρή απειλή για τις ΗΠΑ και κατ' επέκταση για τον κόσμο.

Επέλεξε, λοιπόν, τα μέλη της εταιρίας του με αυστηρά κριτήρια: μελετητές με πείρα στα παραφυσικά φαινόμενα (όχι, ο Mulder και η Scully δεν ζούσαν τότε), εξόριστους επιστήμονες, μάγισσες, εκπαιδευτές πολεμικών τεχνών (μέχρι και πρώην μποξέρ), σαμάνους και, φυσικά, κυνηγούς τεράτων. Υπήρξε ανταπόκριση από όλη τη χώρα. Προσφέρθηκαν άτομα που ήθελαν να βοηθήσουν σε αυτήν την προσπάθεια του Theodore Roosevelt.

Ωστόσο η λίστα με τα

ΕΤΑΙΡΙΑ
TERMINAL REALITY/GATHERING OF DEVELOPERS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 98, Pentium2 στα 233MHz και άνω, 64MB RAM (96MB για 3D επιτάχυνση), SoundBlaster ή συμβατή (υποστηρίζει SoundBlaster Live!), Matrox G200/G400, ATI Rage 128 ή TnT/TnT2, 550MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο για minimum install (!), 200MB virtual memory, DirectX 5 ή ανώτερο

μέλη της εταιρίας δεν περιλάμβανε μόνο ανθρώπους. Κάλεσαν επίσης βρικόλακες και κάθε λογής τέρατα για να βοηθήσουν. Οσα από αυτά δέχτηκαν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους πήραν αμνηστία και δεν εξοντώθηκαν. Οσα, πάλι, δεν δέχτηκαν στιγματίστηκαν ως εγκληματίες και σε συμφωνία με την, ας την πούμε, πολιτική του Roosevelt, έγιναν οι πρώτοι στόχοι του νέου -under-



Θαυμάστε την πανοραμική άποψη ενός διαμελισμένου zombie.



Εκτός από πυροβολισμούς, το Nocturne διαθέτει σημεία καθαρής δεξιοτεχνίας (και τύχης φυσικά).

cover- σώματος που αναφερόταν από τον πρόεδρό του ως "The Spook-House".

Ο Stranger (Ξένος) ενσωματώθηκε (κάτω από συνθήκες που παραμένουν απόρρητες) στη SpookHouse το 1923. Λόγω της δύναμής του και της γρήγορης, πάνω από όλα, προόδου του τίποτα δεν μπορούσε να τον σταματήσει. Φημολογείται πως, ως παιδί, τον απήγαγε μία αδελφότητα (περιλάμβανε ιερείς και αποκρυφιστές) που ως σκοπό είχε να πολεμήσει το κακό στη Γη. Τα ίχνη του παιδιού χάθηκαν, και είκοσι χρόνια μετά δημιουργήθηκε ένας θρύλος, σύμφωνα με τον οποίο υπήρχε ένας άντρας σιωπηλός, ικανότατος και πάνω από όλα... Ξένος. Είναι λιγομίλητος, ανέκφραστος, απότομος και non friendly, "σκοτεινός" τύπος, αλλά φοβερός μαχητής που γνωρίζει πολύ καλά τις τέχνες, τόσο τις handed (πολεμικές) όσο και τις weapo-nend (με όπλο). Αγαπημένα όπλα του δεν είναι άλλα από τα δύο 45άρια του και δεν κάνει βήμα χωρίς αυτά. Φορά μαύρη μακριά καπαρντίνα, μαύρο καπέλο και μαύρα γυαλιά (πολύ μαυρίλα έπεσε). Θα τον "πάτε" με τη μία.

Οι αποστολές που σας ανατίθενται είναι τέσσερις και ασχολούνται με ενδιαφέροντα θέματα. Από ανεύρεση λίθων, εξόντωση zombies και λυκανθρώπων μέχρι και εμπλοκή με μαφιόζους (βλ. Al Capone, μην ξεχνάτε πως μιλάμε για μία περίοδο κατά την οποία η μαφία είχε τα πάντα στα χέρια της). Το παιχνίδι χωρίζεται σε acts, τα οποία δεν έχουν σχέση το ένα με το άλλο, και εξελίσσονται περί τα 1927, 1931, 1933 και 1935.

Πριν να ξεκινήσουμε να αναλύουμε το παιχνίδι σε ό,τι αφορά τα γραφικά του, πρέπει να τονίσουμε το εξής: Παρατηρώντας τα screen shots, μπορείτε εύκολα να πείτε πως το Nocturne είναι ένα παιχνίδι στα πρότυπα του best-seller Resident Evil. Αναμενόμενη ήταν, λοιπόν, η σύγκριση των δύο αυτών παιχνιδιών σε όλους τους τομείς.

4 YOUR EYES AND EARS ONLY... (ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ)

Το Nocturne, με την πρώτη ματιά, είναι καταπληκτικό στον τομέα των γραφικών. Με μία προσεκτικότερη παρατήρηση, όμως, θα ανακαλύψετε ελαττώματα ικανά να αμαυρώσουν την εικόνα του παιχνιδιού. Δεν πρόκειται, βέβαια για σημαντικές αδυναμίες, απλώς είναι μερικά πράγματα που οι σχεδιαστές των γραφικών έπρεπε να προσέξουν περισσότερο. Ας τα πάρουμε λοιπόν από την αρχή...



Αυτά παθαίνει όποιος δεν ακυρώνει το εισιτήριο. Τον πετάνε έξω απ' το βαγόνι...

Ακολουθώντας το ρεύμα των καιρών, το Nocturne προσφέρει απλόχερα γραφικά τριών διαστάσεων. Τρεις διαστάσεις, οι οποίες όμως έχουν υπερβολικά υψηλές απαιτήσεις. Ωστόσο από το οπτικό και μόνο αποτέλεσμα χαλάλι οι αναβαθμίσεις και η αναμονή του τίτλου.

Αντικρίζουμε, λοιπόν, χώρους που έχουν αποδοθεί με τέτοια λεπτομέρεια που αφήνει και τον πιο απαιτητικό gamer με το στόμα ανοιχτό (ειδικά τα δασικά τοπία με την ομίχλη στην αρχή της περιπέτειας είναι κορυφαία). Εχουν φωτισμούς σε πραγματικό χρόνο (real time) και μπορούν να παίξουν (και παίζουν) σημαντικό ρόλο στην επιβίωσή σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να καταλάβετε έναν αντίπαλο από τη σκιά του και μόνο. Αυτό φυσικά προσθέτει επιπλέον πόντους στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Φανταστείτε σκηνικό: Είστε στο δάσος και βρέχει. Εχετε ξεμείνει από σφαίρες και ξαφνικά βλέπετε μια σκιά να κατευθύνεται απειλητικά προς το μέρος σας. Προετοιμασμένος ψυχολογικά και κατανοώντας πως δεν υπάρχει τρόπος διαφυγής, βγάζετε το τσεκούρι και περιμένετε το άψυχο κορμί να σας πλησιάσει... ΠΩΡΩΣΗ!!! Οι προγραμματιστές έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους και μας προσφέρουν ένα οπτικό αποτέλεσμα πέρα από τα καθιερωμένα. Οι συνθήκες που επικρατούν είναι πέρα για πέρα αληθινές. Μπορείτε να δείτε αστραπές (με το ανάλογο οπτικό και ηχητικό εφέ) και να "νιώσετε" τις σταγόνες της βροχής που πέφτουν. Οι μουντές αποχρώσεις, όπου κυριαρχεί το γκρι και το μαύρο, δένουν με την πλοκή και τη noir ατμόσφαιρα που φυσικά κυριαρχεί.



Τώρα να τους διακόψω το δείπνο. Μπααα, φαίνονται πεινασμένοι - κάνω και οικονομία στις σφαίρες μου!

Οσο για τα μοντέλα που "παίζουν" τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, είναι στα ίδια επίπεδα ποιότητας με τα backgrounds. Είναι 3D με full real time κίνη-

LOADING SCREENS







ση και πάνω απ' όλα τρομερή συμπεριφορά και λεπτομέρεια, ακόμα και στον τομέα της ενδυμασίας. Οντως, τα ρούχα φαντάζουν αληθινά, και "ακολουθούν" κάθε κίνηση του χαρακτήρα. Στο τρέξιμο, το άλμα, παντού, ακόμη και στο φύσημα του αέρα τα frames της καπαρντίνας είναι εκατομμύρια, χωρίς να επηρεάζουν την απόδοση του παιχνιδιού στο ελάχιστο. Για να το πιστέψετε πρέπει να το δείτε. Οσες λέξεις και να γράψω παραπάνω, δεν θα μπορέσω να σας δώσω να καταλάβετε την τελειότητα αυτής της κίνησης. Πέρα όμως από τα γραφικά των ενδυμάτων, οι αντίπαλοί σας (σημειωτέον είναι πολλοί σε αριθμό) διαθέτουν μεγάλη λεπτομέρεια και εξαιρετική κίνηση. Πρόκειται για 3D μοντέλα, τα οποία έχουν σκελετική δομή, δηλαδή τα μέρη του σώματός τους χωρίζονται μεταξύ τους όπως τα πραγματικά. Εχουν κορμό, χέρια, πόδια και κεφάλι με κίνηση πολύ φυσιολογική και αληθοφανή. Φυσικά, εσείς μπορείτε με το σωστό σημάδι να αφαιρέσετε όλα τα άκρα από τα τέρατα, αλλά προσοχή! Πολλά από αυτά εξακολουθούν να προσπαθούν να σας εξοντώσουν, ακόμη και χωρίς χέρια!

Αρνητικό είναι το γεγονός πως κατά τη διάρκεια των Cinematics, όπου οι χαρακτήρες μιλούν, τα χείλη τους δεν ανοιγοκλείνουν και έτσι έχετε την εντύπωση πως παρακολουθείτε μία παντομίμα (κάτι σαν τα τρία πρώτα Tomb Raider). Εξίσου αρνητικό είναι το γεγονός ότι πολλές φορές ο χαρακτήρας συμπεριφέρεται σαν να είναι άσχετος με το περιβάλλον. Εάν, για παράδειγμα, συναντήσετε κάποιο εμπόδιο στο δρόμο σας, μπορεί, ενώ εσείς προσπαθείτε να το περάσετε από πάνω, να δείτε τον Ξένο να το περνά με μια paranormal κάλπικη κίνηση. Αυτό μπορεί να σας φανεί ενοχλητικό bug. Επίσημα, όμως, από την εταιρία δεν έχει ανακοινωθεί (μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές) κάποιο update που θα διορθώσει το ενοχλητικό "ζώυφιο". Μιλώντας για bugs, να πούμε πως κάνουν την εμφάνισή τους και στην κίνηση των χαρακτήρων στους χώρους. Για παράδειγμα, έχοντας τα όπλα έξω, μπορεί να δείτε τα χέρια του χαρακτήρα σας να "χώνονται" στους τοίχους. Ενοχλητικό!

Κλείνοντας, το Nocturne στον τομέα των γραφικών αφήνει πίσω και λαχανιασμένο το βασικό αντίπαλό του Resident Evil.

Στον τομέα του ήχου το Nocturne βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Μπορείτε να ακούσετε κάθε ήχο του παιχνιδιού με πολύ καλή ποιότητα. Χαρακτηριστικό μειονέκτημα όμως αποτελεί το γεγονός ότι δεν υπάρχει συνεχής μουσική επένδυση, δηλαδή μπορεί να βρεθείτε να παίζετε χωρίς μουσική, ακούγοντας απλά και μόνο τα samples και τους ήχους του χώρου όπου βρίσκεστε κάθε φορά. Πρόκειται για το σημείο όπου το Resident Evil ξεπερνά το Nocturne, καθώς διέθετε μουσική επένδυση καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (και τι δεν θα 'δινα για ένα απαλό πιάνο, για "χαλί" στους κλειστούς χώρους). Βέβαια, η μουσική δίνει το "παρών" της σε σημεία που καίνε, όπως εκεί όπου σας επιτίθενται οι αντίπαλοί σας. Πολλές φορές θα νιώσετε την αδρεναλίνη να ανεβαίνει από τα γρήγορα και απότομα βιολιά που ακούγονται όταν ένας νεκροζώντανος σας βλέπει σαν κύριο γεύμα.

ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ (A.I). ΧΜ...

Οι αντίπαλοι, όπως προανέφερα, είναι πολλοί σε αριθμό και όχι πάντα νοήμονες. Μπορεί από τη μια να τους δείτε να τρέχουν να βρουν καταφύγιο όταν τους έχετε πληγώσει θανάσιμα, να κρύβονται πίσω από γωνίες για να σας κάνουν να τρομάξετε, και από την άλλη να έρχονται εναντίον σας ενώ εσείς τους πυροβολείτε και κατά κάποιον τρόπο να "κολλάνε" πάνω σας, κάτι που είναι πολύ καλό για εσάς και τις σφαίρες σας (ειδικά όταν δεν έχετε πολλές). Εδώ όμως δεν ισχύει το ενοχλητικό "εάν-δεν-σε-βλέπω-δεν-σε-χτυπάω" του Blood 2. Εάν δεν σας βλέπει ο αντίπαλος και τον χτυπήσετε, τότε θα ψάχνει σαν τρελός να σας βρει και δεν θα κάθεται απαθής να δέχεται τα πυρά, κάτι θετικό. Οσο για τους NPCs που σας ακολουθούν ορισμένες φορές στην περιπέτεια (βλ. Svetlana), η νοημοσύνη τους είναι σε επίπεδα αποδεκτά. Ορισμένες φορές μπορεί να σας εκνευρίσουν με τη συμπεριφορά τους (π.χ. να μπαίνουν μπροστά σας), άλλοτε όμως θα σας ξελασπώσουν με διάφορες τεχνικές που αυτοί και μόνο ξέρουν.



Μπορείτε να βρείτε μέχρι και αγελάδες-zombies.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

F1	Εμφάνιση λίστας πλήκτρων χειρισμού
F2	Αποθήκευση (Save) παιχνιδιού
F3	Ανάκληση παιχνιδιού
F5	Ρύθμιση ήχου
F6	Quick save
F9	Quick (!) load ("γρήγορο" τρόπος του λέγειν...)
F11	Φωτεινότερη οθόνη
F12	Σκοτεινότερη οθόνη
Esc	Pause (Menu)

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: "ΕΑΝ ΕΧΕΙΣ ΤΥΧΗ..."

Φτάσαμε, λοιπόν, στο πιο "μελανό" σημείο του παιχνιδιού, το χειρισμό. Ο κόσμος που περίμενε το παιχνίδι πίστευε πως στον τομέα αυτό η Terminal Reality θα δώσει ένα καλά δοκιμασμένο είδος χειρισμού - κάτι σαν το χειρισμό του Resident Evil. Ωστόσο, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί, ο χειρισμός είναι εξαιρετικά δύσκολος και μπορεί να φαντάζει βουνό σε κάποιον που δεν έχει ασχοληθεί με το παιχνίδι. Για να καταλάβετε τι εννοώ, ο συγκεκριμένος τομέας σε συνδυασμό με τον αριθμό



Οχι, όχι, δεν είναι πονηρή σκηνή, απλά το zombie μού πήρε τη ζωή.

αντιπάλων στην αρχή του παιχνιδιού τοποθετούν τη δυσκολία του παιχνιδιού στο υψηλότερο επίπεδο. Για παράδειγμα, ξεκινώντας το παιχνίδι, δεν μπορούσα να κρατήσω τον Stranger σε μία ευθεία γραμμή. Αφού, κύριοι της Terminal Reality, δεν μπορούσα να κάνω αυτό το απλό πράγμα, πώς μου στείλατε έξι (6!) λυκανθρώπους τους οποίους έπρεπε να σκοτώσω; Είναι ενοχλητικό να ξεκινάς ένα παιχνίδι με την καλύτερη διάθεση να το προχωρήσεις, αλλά να μην μπορείς εξαιτίας της προχειρότητας των προγραμματιστών.

Ο χειρισμός γίνεται με δύο τρόπους: ή μόνο με το πληκτρολόγιο (σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα) ή με το πληκτρολόγιο σε συνδυασμό με το ποντίκι (είμαι σίγουρος πως αυτή η επιλογή θα γίνει αποδεκτή μόνο από άτομα που τους αρέσει να πηγαίνουν από τοίχο σε τοίχο σαν μεθυσμένα). Και οι δύο τρόποι είναι ατελείς, με πολλά ελαττώματα, τα οποία δεν νομίζω ότι θα βελτιωθούν με κάποιο update.

Φυσικά, θα μου πείτε, υπάρχει και η δυνατότητα επέμβασης μέσα από το menu του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε την ευαισθησία του χαρακτήρα οριζόντια και κάθετα. (Σημείωση: Μπορεί να νομίζετε πως είναι μόνο για το ποντίκι -όπως κι εγώ άλλωστε- αλλά σας διαβεβαιώ πως έχει effect και στο χειρισμό με πληκτρολόγιο.) Τα πράγματα, έπειτα από πολλές ρυθμίσεις στις συγκεκριμένες μπάρες, παρουσίασαν κάποια μικρή βελτίωση, αλλά η φιλικότητα του χειρισμού προς το χρήστη εξακολουθεί να είναι σε χαμηλά επίπεδα (τόσο χαμηλά που μπορεί να σας περάσει από το μυαλό να πάψετε να ασχολείστε με το παιχνίδι). Ωστόσο, ύστερα από λίγη ώρα εξοικείωσης με τον ιδιόμορφο χειρισμό θα τα βγάλετε πέρα (θα προτιμούσα, φυσικά, το χειρισμό του Resident Evil).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Εάν είστε ευτυχής κάτοχος 200 MMX, ούτε καν να κοιτάξετε το κουτί του παιχνιδιού. Οταν το Nocturne έφτασε στα χέρια μου, ήμουν σε περίοδο αναβάθμισης μνήμης. Εχοντας, λοιπόν, τον Celeron 333 με 64MB και μία Voodoo2, είχα πολύ καλή απόδοση στο κυρίως παιχνίδι. Ωστόσο, όταν έκανα το τραγικό (!) λάθος να κάνω load, περίμενα 7 λεπτά με το χρονόμετρο! Μη μπορώντας να περιμένω το load έκανα Alt-Tab, έκλεισα το Nocturne με το End Task και ξαναφόρτωσα το παιχνίδι από την αρχή. Εγκαθιστώντας άλλα 64MB, είδα σημαντική διαφορά στην ταχύτητα του load και τη γενικότερη απόδοσή



Στα mines. Εκεί όπου βρίσκεται η "πηγή" του κακού.

του. Με απλά λόγια, λοιπόν: "Εάν έχεις μηχάνημα, διάβαινε".

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο εθισμός που προσφέρει το παιχνίδι είναι άνευ προηγουμένου. Είμαι σίγουρος πως με το που θα το ξεκινήσετε (αφού εξοικειωθείτε με το χειρισμό), δεν θα ξεκολλάτε από πάνω του. Θα θέλετε όλο και περισσότερα τέρατα να τεμαχίσετε και όλο και πιο καυτές ασημένιες σφαίρες για να τις αδειάζετε στα κρύα κορμιά των βρικολάκων. Προσωπικά δεν περίμενα πως το Nocturne, ειδικά στον τομέα του εθισμού, θα ξεπέρναγε το Resident Evil 2. Κι όμως!

Εχοντας αναλύσει τους τομείς του παιχνιδιού, μπορούμε να πούμε πως πρόκειται για μία εξαιρετική παραγωγή, με σεναριακό βάθος και ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Εάν δεν είχε υπερβολικές απαιτήσεις και δυσκολία στο χειρισμό, θα του άξιζε βαθμολογία μεγαλύτερη από 90.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	87
ΣΕΝΑΡΙΟ	88
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

85



Προσοχή να μη σας γίνει έμμονη ιδέα...

PANZER GENERAL IIID

Η SSI, γνωστή εταιρία παραγωγής παιχνιδιών στρατηγικής αλλά κυρίως εξομοιωτών, το τελευταίο διάστημα έχει κάνει αισθητή την παρουσία της στην παγκόσμια βιομηχανία των games. Μια βόλτα να κάνετε στα καταστήματα θα δείτε ουκ ολίγους τίτλους της να κοσμούν τα ράφια τους. Ομως, δεν είναι τόσο η αριθμητική πληθώρα των τίτλων όσο οι επιτυχίες που έκαναν το όνομα της εταιρίας γνωστό. Παιχνίδια όπως το SU-27 Flanker και φυσικά η σειρά Panzer General επιβεβαιώνουν του λόγου το αληθές.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II, 233MHz, 64MB RAM, 275MB HDD, 8MB 3D card

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το έχω γράψει κατά το παρελθόν και θα συνεχίσω να το γράφω πως ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος αποτελεί μόνιμη πηγή έμπνευσης για τα δαιμόνια μυαλά της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κάτι το οποίο δεν είναι διόλου παράλογο, αν αναλογιστεί κάποιος τον αριθμό των πεσόντων στις μάχες, αλλά και τα πολλά νέα στοιχεία που εισήλθαν την εποχή εκείνη στο σύγχρονο πόλεμο. Εννοιες όπως "radar" ή "επιθέσεις εξ αποστάσεως με πυραύλους" (οι γνωστοί γερμανικοί πύραυλοι V2) ήταν άγνωστες μέχρι την εποχή εκείνη. Επίσης, νέο, αναβαθμισμένο ρόλο στην τελική επικράτηση απέκτησαν τα αεροπλάνα και τα μηχανοκίνητα μέσα στην ξηρά (άρματα μάχης, μηχανοκίνητες μονάδες πυροβολικού κ.λπ.). Περιττό, τέλος, να αναφερθούμε στις επικές μάχες που έλαβαν χώρα σε όλες τις γωνιές της γης γράφοντας ιστορία, αλλά και το αιματοκύλισμα εκατομμυρίων ανά τον κόσμο αθώων ανθρώπων.

Τι σημαίνουν όλα τα ανωτέρω για τους υπολογιστές και τα παιχνίδια; Ιδέες, ιδέες και πάλι ιδέες. Πολεμικά παιχνίδια στρατηγικής που είτε ήταν αφιερωμένα σε συγκεκριμένα γεγονότα είτε αναφέρονταν σε γενικότερο πλαίσιο, προσομοιωτές πλοίων, αεροπλάνων, αρμάτων μάχης κ.ο.κ., τα οποία κυκλοφορούσαν σχεδόν από τότε που οι υπολογιστές άρχισαν να γίνονται προσιτοί στον απλό χρήστη. Αιτία όλων αυτών το άφθονο υλικό που μπορεί να αντλήσει κάποιος από τα έξι χρόνια φρικτού πολέμου.

Εννοείται πως η SSI δεν ήταν δυνατόν να παραμείνει ασυγκίνητη από έναν τέτοιο πόλεμο. Τούτο διότι είναι μία από τις κατεξοχήν εταιρίες δημιουργίας πολεμικών παιχνιδιών, που έχουν σημειώσει μεγάλη επιτυχία, όπως τα Silent Hunter, SU-27 Flanker, Panzer Commander, Fighting Steel, Close Combat,



Στ' άρματα, στ' άρματα!



Εισβολή στη Γαλλία.

Imperialism και Panzer General.

Μοιραία, λοιπόν, τίτλοι όπως οι Panzer Commander και Panzer General έφτασαν στις οθόνες μας για να μας δώσουν μία εικόνα από εκείνο τον πόλεμο και να μας κάνουν να νιώσουμε (αν μπορεί να γίνει αυτό) την ατμόσφαιρα και την αγωνία των μαχών. Στο παρόν τεύχος θα ασχοληθούμε με το Panzer General και πιο συγκεκριμένα με το τρίτο μέρος της σειράς, η οποία ομολογουμένως έχει αποκτήσει φανατικό κοινό. Ενδεικτικό είναι το γεγονός ότι ο πολύ αγαπητός συνάδελφος Κώστας Σπυρόπουλος, μόλιςείδε να αναλαμβάνω τη συγγραφή άρθρου για το Panzer General Assault, κόντεψε να με φάει! Εφερνε βόλτες γύρω από εμένα και το CD που ήταν ακουμπισμένο στο γραφείο του έτερου αγαπητού συναδέλφου Ηλία Καφούρου και μουρμούριζε πως το ήθελε εκείνος - δεν είχε άδικο, αφού η σειρά Panzer General είναι το καμάρι των σύγχρονων turn based strategy games.

Ωστόσο, το PG3D φέρνει νέα στοιχεία στα γραφικά και το gameplay του, κάτι που φυσικά δεν μπορεί παρά να κεντρίσει το ενδιαφέρον μας και να μας ωθήσει σε παρουσίασή τους. Ας ξεκινήσουμε όμως από τις κύριες...

...ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕ ΤΟ PANZER GENERAL 2

Η πρώτη και κύρια διαφορά έχει να κάνει με το γεγονός ότι το PG3D είναι πλέον τρισδιάστατο. Οι χάρτες και οι μονάδες έχουν τρισδιάστατη απεικόνιση και η κάμερα μπορεί να περιστραφεί ελεύθερα στο περιβάλλον.

Τα Headquarters έχουν επανασχεδιαστεί και είναι ευκολότερο να ετοιμάσεις τις δυνάμεις σου για τη μάχη. Η SSI έχει σχεδιάσει ένα νέο σύστημα για τις μάχες, το λεγόμενο Action Combat System, το οποίο επιτρέπει στους διοικητές κάθε μονάδας να τη διαχειρίζονται με περισσότερες εντολές σε κάθε turn. Οι διοικητές που κατέχουν περισσότερες προαγωγές και παράσημα έχουν στη διάθεσή τους μεγαλύτερο αριθμό εντολών και συνήθως είναι αποτελεσματικότεροι στις μάχες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα συναντήσετε πάνω από 200 τρισδιάστατα units και περίπου 20 ειδικές ικανότητες των διοικητών σας.


Πολιορκώντας το Anzio.

Μπορείτε να πολεμήσετε στο πλευρό των Αμερικανών, των Αγγλων, των Γάλλων και των Γερμανών σε 8 campaigns στο δυτικό μέτωπο και στη Βόρεια Αφρική μέσα σε 10 διαφορετικά θέατρα επιχειρήσεων.

Ομολογουμένως, αν ρίξετε μια ματιά στο PG2 και εν συνεχεία δείτε το PG3D, θα διαπιστώσετε πως οι διαφορές είναι αισθητές, κυρίως στο θέμα των διοικητών, αλλά σε αυτό θα επεκταθούμε στη συνέχεια.


Headquarters, η "καρδιά" και ο "εγκέφαλος" των δυνάμεών σας.


Εικόνα από το εισαγωγικό βίντεο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε turn based παιχνίδια στρατηγικής δεν συναντάμε συχνά καλής ποιότητας γραφικά. Οι νέες τεχνολογίες και οι συνεχείς βελτιώσεις στις κάρτες γραφικών και τους επεξεργαστές αλλάζουν τα δεδομένα. Βλέποντας το PG3D καταλαβαίνει κανείς πως αυτό γίνεται πράξη, μια και τα γραφικά του τίτλου είναι εξαιρετικά.

Ολες οι μονάδες είναι τρισδιάστατες με εκπληκτική λεπτομέρεια, ενώ το animation τους είναι εξίσου εκπληκτικό. Κάθε ενέργεια ή κίνηση συνοδεύεται από ποικίλα οπτικά εφέ, όπως η σκόνη που ανασηκώνεται ενώ κινούνται οι μηχανοκίνητες μονάδες ή οι καπνοί και οι εκρήξεις όταν οι μονάδες υφίστανται βλάβες ή καταστρέφονται. Η απεικόνιση στην οθόνη είναι 800x600, κάτι που σημαίνει πως θα πρέπει να διαθέτετε ένα σχετικά ισχυρό σύστημα.

Το δυνατό σημείο του τίτλου ως προς τα γραφικά είναι το τερέν, το οποίο έχει λεπτομερέστατο map texturing, λόφους ή βουνά (3D όλα) και οπτική γωνία -αν και η κάμερα μπορεί να περιστραφεί- κατά κύριο λόγο τρισδιάστατη ισομετρική.

Στις ελάχιστες απαιτήσεις περιλαμβάνεται ένα Pentium II σύστημα, αλλά ο τίτλος δοκιμάστηκε σε έναν AMD K6 266, με την παρουσία όμως μίας Banshee με 16MB SGRAM. Συνεπώς, αν διαθέτετε έναν αντίστοιχο επεξεργαστή, 64MB RAM και ισχυρότατη κάρτα γραφικών, πιστεύω ότι δεν θα αντιμετωπίσετε το παραμικρό πρόβλημα.

Το ηχητικό σύνολο του τίτλου είναι και αυτό αρκετά ικανοποιητικό με ποικιλία ηχητικών εφέ, διαφορετικών για κάθε μονάδα και ηχογραφημένων σε υψηλή ποιότητα. Η μουσική υπόκρουση έχει να κάνει με πολεμικά εμβατήρια προσαρμοσμένα στο πλαίσιο και το ύφος της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, τα οποία δεν είναι πολλά σε αριθμό και από ένα σημείο κι έπειτα το αυτί τα συνηθίζει και δεν ανταποκρίνεται στα ερεθίσματά τους - καμιά φορά κιόλας γίνονται κουραστικά.

Συνοψίζοντας, τα γραφικά είναι από τα σημεία αναφοράς του νέου sequel σε σύγκριση με αυτά των προηγούμενων επεισοδίων. Βέβαια, και το ηχητικό κομ-

μάτι είναι σαφώς βελτιωμένο, όπως αρμόζει σε τίτλους που θέλουν να βρίσκονται στην κορυφή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το οπτικοακουστικό σύνολο ανταποκρίνεται με το παραπάνω στα δεδομένα και τις απαιτήσεις της εποχής που διανύουμε. Για να δούμε, όμως, αν και το gameplay του τίτλου ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των απανταχού gamers, διότι καλά τα γραφικά και ο ήχος, αλλά,



Οδεύοντας προς το Salerno.

αν ένα παιχνίδι δεν είναι εθιστικό, τότε... δεν έχει στον ήλιο μοίρα. Για να θεωρηθεί ένας τίτλος -σε οποιαδήποτε κατηγορία- εθιστικός, θα πρέπει να διαθέτει εξαιρετικό gameplay.

Η σειρά Panzer General διέθετε το εν λόγω στοιχείο και γι' αυτό κατάφερε να σημειώσει εκατομμύρια πωλήσεις σε όλο τον κόσμο. Το νέο PG3D ακολουθεί τα χνάρια των προγόνων του σε αυτό το ευαίσθητο ζήτημα; Η απάντηση είναι καταφατική, καθώς εισάγει νέες παραμέτρους χειρισμού για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των μονάδων μας στη μάχη.

Το βασικότερο όλων έχει να κάνει με τους διοικητές ή Leaders κατά την ορολογία του PG3D. Οι Leaders δεν είναι άλλοι από τους διοικητές μίας ή περισσότερων μονάδων. Μπορείτε να τους προαγάγετε, να τους υποβιβάσετε ή να τους παρασημοφορήσετε ανάλογα με τις πράξεις τους ή να τους εμψυχώσετε και να τους τιμωρήσετε.

Ας πάρουμε, όμως, τα δεδομένα από την αρχή. Προτού ξεκινήσετε οποιαδήποτε μάχη, το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να δείτε τα Headquarters σας. Εκεί βρίσκεται η αρχή και το τέλος όλων των προσπαθειών σας, για τον απλούστατο λόγο ότι όλες τις δυνάμεις καθώς και όλους τους Leaders που διαθέτετε θα τους βρείτε εκεί.

Τα στρατεύματα που έχετε στη διάθεσή σας είναι αεροπλάνα (καταδιωκτικά και βομβαρδιστικά), άρματα μάχης, αντιαρματικά και ανιχνευτικά οχήματα, πυροβολικό, αντιαεροπορικά και φυσικά πεζικό. Το τελευταίο χωρίζεται σε πολλές υποκατηγορίες, όπως μηχανικό, αλεξιπτωτιστές και τακτικός στρατός.

Κάθε σώμα έχει τον δικό του Leader. Συνεπώς, όταν επιστρατεύετε μία μονάδα, της δίνετε τον ανάλογο διοικητή. Τα πλεονεκτήματα είναι αρκετά όταν ένα unit έχει τον δικό του Leader, διότι γίνεται αποτελεσματικότερο στη μάχη. Ωστόσο, αν οι Leaders σας δεν τα καταφέρνουν και τόσο καλά στη δουλειά τους, μπορείτε να τους υποβιβάσετε σε βαθμό ή ακόμα και να τους διώξετε. Υποβιβάζοντάς τους συνήθως σταθεροποιούν την απόδοση των μονάδων τους. Γράφω "συνήθως" διότι δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που όχι μόνον δεν σταθεροποιούν την απόδοσή τους αλλά καταστρέφονται κιόλας. Από την άλλη, μπορείτε να τους προαγάγετε για να βελτιστοποιήσουν τη μαχητικότητά τους ή να το κάνετε αυτό εφόσον έχουν σημειώσει κάποιες επιτυχίες, ούτως ώστε να ανεβάσετε την ψυχολογία τους. Από ό,τι αντιλαμβάνεστε, οι Leaders έχουν έναν σχετικά νευραλγικό ρόλο στην εξέλιξη της μάχης, γι' αυτό προσέξτε μην

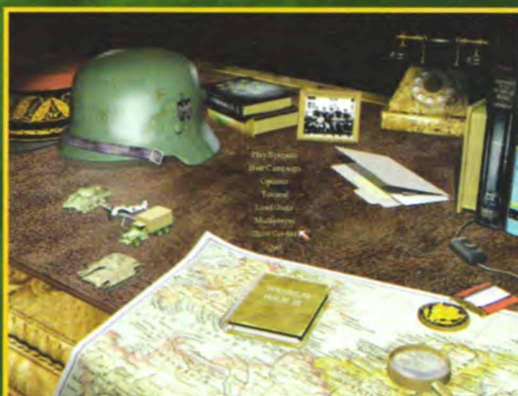


Ποιος θα μου αντισταθεί τώρα;

τους χάσετε.

Οι μονάδες, πέρα από την εν γένει δυνατότητά τους να ορμάνε και να χτυπάνε, διαθέτουν κι άλλες παραμέτρους. Με άλλες λέξεις, κάθε unit έχει τις δικές του δυνατότητες για καλύτερα αποτελέσματα. Τα Stukas, για παράδειγμα, εκτός του ότι βομβαρδίζουν, επιτίθενται -εφόσον τα ρυθμίσετε- ειδικώς σε bunkers, ενώ ορισμένα άλλα βομβαρδιστικά έχουν παραμέτρους για προσεκτική επίθεση ή χαμηλή πτήση. Οι μονάδες πεζικού στην πλειονότητά τους φέρουν τις παραμέτρους καμουφλάζ, περιπολία, entrench (δημιουργία περιφερειακής τάφρου ή οχυρώματος), refit (εξαιρετικά σημαντική) και μερικές ακόμη που βελτιώνουν τη δυνατότητά τους.

Αρκετές από αυτές τις παραμέτρους, προκειμένου να χρησιμοποιηθούν, απαιτούν να θυσιάσουμε έναν ολόκληρο γύρο για τη μονάδα που θέλουμε. Η refit είναι μία από αυτές, αλλά αυτό που κάνει είναι ευεργετικό, διότι πολύ απλά επιδιορθώνει όλες τις ζημιές που έχει υποστεί το unit. Βέβαια, για να μπορέσουμε να το χρησιμοποιήσουμε, όπως και τις περισσότερες παραμέτρους, θα πρέπει να πατήσουμε το ανάλογο κουμπί προτού κάνουμε μία κίνηση, σε αντίθετη περίπτωση το κουμπί αυτό θα απενεργοποιηθεί.



Το κεντρικό μενού επιλογών. Ομορφο, ε;



Κάψε τους!!!

Μία άλλη παράμετρος άξια αναφοράς είναι η Eagle Eye, η οποία συναντάται στα αεροπλάνα. Επειδή συχνά ως διά μαγείας τα αντίπαλα units εξαφανίζονται και εσείς κινείστε αμέριμνοι και από το πουθενά σας πετσοκόβουν, αν έχετε ένα αεροπλάνο σας εκεί κοντά, τότε με την ενεργοποίηση της Eagle Eye θα αποκαλύπτονται όλες οι εχθρικές μονάδες που σας περιμένουν με τις ξιφολόγχες οπλισμένες.

ΟΙ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΙ ΤΩΝ ΤΡΙΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ









Η μάχη έχει ανάψει για τα καλά.

Το interface του PG3D είναι έξυπνα σχεδιασμένο και καθιστά το παιχνίδι εύκολο στο χειρισμό. Στο κάτω μέρος υπάρχουν σε slots όλες οι δυνάμεις σας, οι οποίες έχουν ριχτεί στη μάχη. Πατώντας στη μονάδα, στο slot βλέπετε πληροφορίες γι' αυτήν (Leader, τύπος μονάδας, ζημιές κ.λπ.) και εν συνεχεία με κλικ στους λευκούς ρόμβους, οι οποίοι είναι κάπου κοντά στα Headquarters, τις τοποθετείτε για να ξεκινήσουν τη δράση τους. Μόλις η μονάδα είναι έτοιμη να κάνει τις κινήσεις τις και κάνετε κλικ επάνω της, θα εμφανιστούν πράσινοι ρόμβοι που υποδηλώνουν τα σημεία στα οποία μπορεί να κινηθεί η εκάστοτε μονάδα. Εσείς, δεν έχετε παρά να κάνετε ένα απλό κλικ σε έναν από τους ρόμβους και η μονάδα (το άρμα, το αεροπλάνο, οι στρατιώτες κ.λπ.) θα αρχίσει να κινείται προς αυτόν με ένα όμορφο animation. Βέβαια, αν κουραστείτε από την αναμονή, με εκ νέου κλικ η μονάδα μεταφέρεται αυτομάτως στον επιλεχθέντα ρόμβο, παραλείποντας το animation. Ενα πολύ θετικό χαρακτηριστικό που συνάντησα ήταν πως, εν αντιθέσει με παλαιότερα turn based παιχνίδια στρατηγικής, στο PG3D οι ρόμβοι δεν εμφανίζονται, παρά μόνο όταν επιλεγεί κάποια μονάδα.

Επειδή, όμως, θα βρεθείτε στο πεδίο της μάχης σε σημείο όπου επικρατεί κόλαση και ένα συνονθύλευμα από units, άντε να καταλάβεις τι συμβαίνει. Χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα. Κι όμως τα πράγματα είναι πολύ απλά: Αν μετακινήσετε τον κέρσορα του ποντικιού πάνω από κάθε μονάδα στο πεδίο της μάχης, θα εμφανιστούν πλήρη στοιχεία γι' αυτήν, όπως και όταν θα πρέπει να επιλέξετε ποιες θα τοποθετήσετε στη "σκακιέρα" του θεάτρου επιχειρήσεων.

Σε αρκετές περιπτώσεις θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε τις στρατηγικές ικανότητές σας (οφείλω να ομολογήσω πως ο Σωτήρης Μπέλλος αλλά και ο Κώστας Σπυρόπουλος μου έλειψαν, διότι ουκ ολίγες φορές με είχαν στριμώξει οι εχθροί- πού είστε, βρε generals;), διότι το AI των units του υπολογιστή είναι ανεπτυγμένο σε υψηλό βαθμό.



Το map texturing του χάρτη είναι εξαίρετο.



Η οθόνη των campaigns.

Μπορείτε να παίξετε single game ή και multiplayer μέσω του Mplay, το οποίο θα το βρείτε μέσα στο CD. Στο single game έχετε τη δυνατότητα να παίξετε με έτοιμα σενάρια ή σε campaigns με 4 μεγάλους στρατηγούς (Patton, Rommel κ.λπ.) ή με 5 μικρότερους. Κάθε στρατηγός έδωσε τις δικές του ιστορικές μάχες και το επίπεδο δυσκολίας είναι ανάλογο του ονόματός του.

Σε γενικές γραμμές, ως προς το gameplay και το χειρισμό δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα, αφού, όπως προανέφερα, το interface είναι έξυπνα σχεδιασμένο, το δε σενάριο έχει ομαλή ροή.

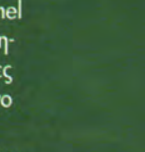
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το PG3D αναμφισβήτητα συνεχίζει με επιτυχία την πορεία που χάραξαν οι δύο προκάτοχοί του. Τα εξαίρετα γραφικά και οι ήχοι, το ανανεωμένο και βελτιωμένο gameplay και φυσικά οι συγκινήσεις που μόνο τα turn based strategy gamesμπορούν να προσφέρουν, είναι τα δυνατά χαρακτηριστικά του τίτλου.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	83

87



Το νέο PG3D είναι εδώ, αισθητά ανανεωμένο!

Drakan
Order of the Flame

Οι λεγόμενοι "μεσαιωνικοί fantasy" κόσμοι με τους δράκους, τα orcs, τα trolls, τους ήρωες με τα σπαθιά κ.λπ. είναι από τους πιο αγαπημένους μου κόσμους στα computer games. Με ξετρελαίνουν, αφού κυριολεκτικά με αιχμαλωτίζουν μέσα τους. Ισως φταίει το ότι από παιδί κυρίως τέτοιους κόσμους φανταζόμουν. Ποιος μπορεί να ξεχάσει π.χ. το φανταστικό κόσμο του Dragon's Lore 1, του πρώτου adventure όπου ο παίκτης πέταγε με τη βοήθεια ενός μυθικού δράκου; Το Drakan έρχεται να υλοποιήσει έναν τέτοιο κόσμο μέσα από μία σειρά εξαιρετικών ιδεών.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
SURREAL SOFTWARE\PSYGNOSIS
(http://www.drakan-game.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX Certified drivers, Direct 3D συμβατή 3D accelerator κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατική κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse. Το παιχνίδι καταλαμβάνει περίπου 300MB στο σκληρό δίσκο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Το Tomb Raider έγραψε ιστορία, καθώς καθιέρωσε ένα είδος παιχνιδιών που αποκαλέσθηκαν "action adventures". Γράφω καθιέρωσε και όχι δημιούργησε, γιατί δεν ήταν το πρώτο που αφορούσε σε τίτλους του είδους. Στο παρελθόν υπήρξαν κι άλλες σχετικές προσπάθειες. Τα στοιχεία που έφερε το Tomb Raider ήταν κυρίως δύο, και αυτά το καθιέρωσαν. Το πρώτο αφορά στο ότι είχε για ήρωα μία όχι απλά όμορφη κοπέλα, αλλά μια νέα γυναίκα που ξεχείλιζε από αισθησιασμό τόσο ως γραφική απεικόνιση όσο και στις γενικότερες κινήσεις της. Το δεύτερο ήταν το εκπληκτικό, σχεδόν απίστευτο animation των συνολικών κινήσεων της Lara, ένα πραγματικό χάρμα οφθαλμών. Η Lara έγινε είδωλο, πουλά από μπλουζάκια μέχρι ό,τι μπορείτε να φανταστείτε, ενώ γυρίζεται και ταινία!

Προσωπικά, δεν με βρίσκει σύμφωνο η ιδέα μιας τέτοιας πρωταγωνίστριας, γιατί απλά τη θεωρώ σεξιστική παρουσία. Φυσικά, δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι τη Lara λάτρεψαν τα απανταχού αρσενικά και όχι οι γυναίκες gamers. Η Lara, είτε μας αρέσει είτε όχι, αποτελεί μια παραμορφωτική εικόνα του θηλυκού που τα περισσότερα αρσενικά θα ήθελαν να έχουν δίπλα τους. Φυσικά, τέτοια περίπτωση δεν υπάρχει, και ακριβώς αυτή είναι η παραμορφωτική εικόνα που προανέφερα ότι δημιουργεί το παιχνίδι.

Το Drakan δανείζεται αυτά τα δύο στοιχεία του Tomb Raider, δηλαδή την πανέμορφη και ιδιαίτερα αισθησιακή ηρωίδα αλλά και το εντυπωσιακό animation των κινήσεών της, και τα εμπλουτίζει σε ένα γνήσιο action adventure game, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο ένα παιχνίδι που προσωπικά θεωρώ πολύ ανώτερο από το Tomb Raider. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την εν λόγω περιπέτεια.


Πετώντας με το δράκο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι θαρρείς ότι ξεπηδά από το βιβλίο "The DragonRiders of Pern" της Anne McCaffrey, στο οποίο μία γυναίκα και ένας δράκος αναπτύσσουν μια ξεχωριστή σχέση.

Το σεναριακό background του παιχνιδιού αντλεί στοιχεία από τις κλασικές ιστορίες των Dungeons & Dragons. Η Order of the Flame είναι μία ιδιόμορφη ένωση πολεμιστών στην οποία συνυπάρχουν άνθρωποι και δράκοι, με σκοπό να προστατέψουν τον κόσμο από την περιβόητη Dark Union. Σε μια καθολική μάχη η περίφημη ηρωίδα Heron κατόρθωσε να σκοτώσει τον αρχηγό των Dark Union με τη βοήθεια του θρυλι-



κού σπαθιού Runeblade. Ομως ο τελευταίος, λίγο προτού πεθάνει, κατορθώνει να δημιουργήσει ένα άνοιγμα στο χωροχρόνο, το οποίο εξαφάνισε ολοκληρωτικά όλους τους πολεμιστές, καλούς και κακούς. Μόνο ο τρομερός δράκος Arokh κατόρθωσε να επιβιώσει, αλλά και αυτού τα ίχνη έχουν πια χαθεί.

Η ιστορία ξεκινά με μία πολύ δραματική εισαγωγή. Η Rynn, η ηρωίδα του παιχνιδιού, τριγυρνά αμέριμνη παρέα με το μικρό αδελφό της, όταν δέχεται επίθεση από μια ομάδα τρομερών Wartocks και πέφτει αναίσθητη από ένα χτύπημα. Οταν συνέρχεται, διαπιστώνει ότι όλο το χωριό της έχει καταστραφεί και ότι ο μικρός αδελφός της έχει απαχθεί. Παντού κυριαρχεί το χάος, ενώ φοβερά τέρατα εμφανίζονται συνεχώς από το πουθενά. Οι τρομερές δυνάμεις του κακού έχουν επιστρέψει, και αυτή τη φορά ζητούν όχι μόνο εκδίκηση αλλά ολοκληρωτική καταστροφή του γνωστού κόσμου. Ενας ετοιμοθάνατος priest λέει στη Rynn ότι πρέπει να βρει το ιερό βιβλίο και να το επιστρέψει στο ναό. Στη συνέχεια της δράσης η ηρωίδα θα συναντήσει τον πανάρχαιο δράκο Arokh, τον οποίο πρέπει να αναστήσει.

Η πλοκή περιλαμβάνει μία εκ νέου σύγκρουση των δυνάμεων του Order of the Flame και αυτών του Dark Union. Αυτή τη φορά είσαι εσύ, η πανέμορφη και αισθησιακή Rynn, που θα παλέψεις με τον τρομερό δράκο Arokh, για να προσπαθήσεις να βάλεις μια για πάντα τέρμα στη δράση του διαβολικού αρχιμάγου Navaros.

Παρ' ότι το σεναριακό background του παιχνιδιού δεν είναι πρωτότυπο ούτε διακρίνεται για την επεξεργασμένη σε βάθος ιστορία του, εντούτοις αποδεικνύεται το ιδανικό υπόβαθρο για το γενικότερο περιβάλλον αλλά και τη δράση του παιχνιδιού.

Το σπαθί σου έχει στομώσει από το πολύ αίμα αλλά φαίνεται να ζητά κι άλλο. Μία αναλαμπή κάτω στο φαράγγι δείχνει ότι δεκάδες φοβερών Orcs, τα γνωστά Wartoks, έχουν ριχτεί στο κατόπι σου. Η κατάσταση φαίνεται -και είναι- εξαιρετικά δύσκολη. Τι να κάνεις; Μήπως να προσπαθήσεις να ξεφύγεις περνώντας ανάμεσά τους; Δύσκολο, αν και όχι ακατόρθωτο. Υπάρχει όμως μία πολύ καλύτερη λύση - και το όνομά της είναι Arokh. Είναι ο δράκος σύντροφός σου, που, αν και δεν σε συμπαθεί ιδιαίτερα, δεν μπορεί να σου κάνει κακό, αφού του έσωσες την ψυχή.

"Arokh! Κοντά μου!"

Προτού προλάβεις να ολοκληρώσεις τη φράση σου, ένα τρομερό φτερούγισμα γεμίζει τον ουρανό. Ο πανάρχαιος σύντροφός σου κατεβαίνει και εσύ σκαρφαλώνεις γρήγορα στην πλάτη του. Στην αμέσως επόμενη στιγμή, ο δράκος ορμά ακάθεκτος από ψηλά καταπάνω στους Wartoks, ενώ τα κύματα φωτιάς που βγαίνουν από το στόμα του τους εξαφανίζουν σε λίγα δευτερόλεπτα, καίγοντάς τους ζωντανούς ή ρίχνοντάς

ΠΟΛΥΤΙΜΑ HINTS

1. Πάντα να θυμάστε ότι στις μάχες δεν είναι κακό να οπισθοχωρείτε. Αρκεί να μην κολλήσετε πάνω σε κάποιο τοίχο και μετά δεν μπορείτε να κουνηθείτε. Γενικά, όταν μονομαχείτε περιμένετε τον αντίπαλό σας να έρθει προς το μέρος σας. Μόλις φτάσει στην απόσταση της εμβέλειας του όπλου σας, τότε χτυπήστε τον χωρίς καμία καθυστέρηση.

2. Προσπαθήστε να μάθετε να χειρίζεστε σχεδόν κάθε όπλο που βρίσκετε. Καθένα από αυτά έχει άλλη ταχύτητα κίνησης. Αν μάλιστα έχετε ποντίκι με τρία πλήκτρα, μάθετε να κάνετε σωστά τις κινήσεις που επιτυγχάνει κάθε όπλο, όταν πατάτε μεσαίο πλήκτρο του ποντικιού σας.

3. Μάθετε να κάνετε σωστά τη λεγόμενη piercing attack (πατάτε μία φορά το εμπρός βέλος κίνησης και μετά κάνετε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse). Αυτή η επιθετική κίνηση θα σας χρησιμεύσει σε όλους τους κοντούς αντιπάλους σας. Ειδικότερα, δε, η κίνηση αυτή θα είναι υπερπολύτιμη όταν συναντήσετε τις αράχνες μέσα στις σπηλιές.

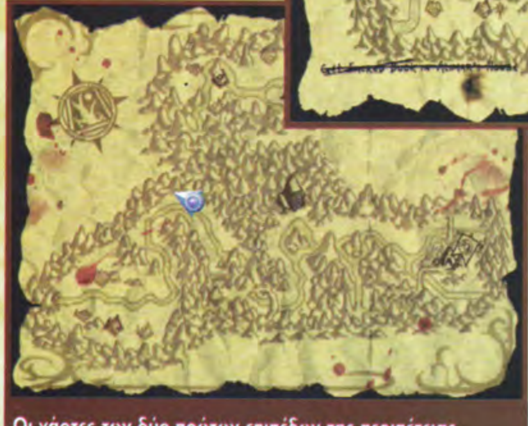
4. Συχνά, να κοιτάτε το χάρτη του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο TAB. Ο μεταλλικός pointer δεν δείχνει μόνο τη θέση αλλά και την κατεύθυνσή σας. Πάνω στο χάρτη η Rynn θα σημειώνει διάφορα σχόλια, τα οποία αφορούν στο τι απομένει να κάνετε σε κάθε επίπεδο για να το ολοκληρώσετε. Οταν ολοκληρώνετε κάποια από αυτές τις επιμέρους αποστολές, η Rynn θα σβήνει τη σχετική σημείωση. Μιλώντας με άλλους χαρακτήρες, μερικές φορές η Rynn θα σημειώνει επίσης πάνω στο χάρτη διάφορες απεικονίσεις, όπως σπηλιές, πόρτες κ.λπ. Οποτε συμβαίνει αυτό, το icon του χάρτη θα αναβοσβήνει στην άνω αριστερή γωνία της οθόνης, ειδοποιώντας σας με αυτό τον τρόπο ότι κάτι έχει αλλάξει στο χάρτη του παιχνιδιού.

5. Πετώντας με τον Arokh, θα ανακαλύψετε ότι έχετε μια εξαιρετική ικανότητα περιστροφής, ένα πραγματικό χάρμα οφθαλμών, καθώς ανεβαίνετε ψηλά προς τις βουνοκορφές ή "βουτάτε" προς το έδαφος. Μάθετε να χειρίζεστε καλά τα πλήκτρα για τις λειτουργίες ΠΕΤΩ ΨΗΛΑ/ΧΑΜΗΛΑ, γιατί θα σας βοηθήσουν να αποφεύγετε τις φωτιές που εκτοξεύουν εναντίον σας οι εχθροί σας. Γενικά, τα πλήκτρα αυτά θα τα χειρίζεστε πιο εύκολα από τα αντίστοιχα για τις λειτουργίες ΣΤΡΙΒΩ ΔΕΞΙΑ/ΑΡΙΣΤΕΡΑ.

6. Σπάστε οτιδήποτε μπορείτε εκτός από τα βαρέλια που εκρήγνυνται - ξεχωρίζουν από το σχέδιο που έχουν ζωγραφισμένο επάνω τους. Στις περισσότερες περιπτώσεις θα βρίσκετε τα υπερπολύτιμα health potions αλλά και άλλα αντικείμενα κρυμμένα μέσα σε βαρέλια και κιβώτια.

7. Οταν φτάνετε σε μια νέα περιοχή, θα βλέπετε ένα βασικό μονοπάτι και αρκετά δευτερεύοντα. Μπορείτε να μελετήσετε καλύτερα την περιοχή όπου βρίσκεστε από το χάρτη του παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε να εξερευνάτε όλες τις δευτερεύουσες διαδρομές, καθώς σε αυτές θα βρίσκετε αρκετά χρήσιμα αντικείμενα, όπως όπλα και potions.





Οι χάρτες των δύο πρώτων επιπέδων της περιπέτειας.

PARENTAL CORE LOCKOUT

Τελευταία έχει γίνει μεγάλος θόρυβος στην Αμερική για το θέμα της βίας στα computer games. Δεν ξέρω πόσοι θυμάστε το μαθητή που σκότωσε έναν συμμαθητή του και κατόπιν είπε στην κατάθεσή του ότι αυτό έκανε συνέχεια και στον υπολογιστή του. Ισως θυμάστε επίσης ότι οι γονείς του μήνυσαν πολύ μεγάλες εταιρίες του χώρου για τον εθισμό στη βία που προκαλούν με τα παιχνίδια τους. Η δίκη βρίσκεται ακόμη σε εκκρεμότητα. Για όλους αυτούς τους γονείς, λοιπόν, που θέλουν τα παιδιά τους να παίξουν το παιχνίδι χωρίς τις σκηνές βίας που περιέχει, οι δημιουργοί έχουν προσθέσει το λεγόμενο Parental Core Lockout.

Από την αρχική οθόνη με το Main Menu κάνετε κλικ στο OPTIONS MENU. Τώρα κάνετε κλικ στο Meni Graphics και εν συνεχεία στην επιλογή CORE LEVEL. Κάνοντας κλικ σε αυτή και θέτοντάς τη στο χαμηλότερο επίπεδο, το None, το παιχνίδι ζητά ένα password ώστε να μην μπορεί κάποιος τρίτος να αλλάξει τη συγκεκριμένη ρύθμιση. Φυσικά, όποτε θέλετε μπορείτε να επαναφέρετε το Core Level στο προηγούμενο επίπεδο, δίνοντας ξανά το password. Τι κάνει το Core Level στο None; Στο χαμηλότερο αυτό επίπεδο βίας οι εχθροί δεν κόβονται σε κομμάτια ούτε πετούν αίμα. Ακούγεται καλό, προσωπικά όμως το θεωρώ πολύ υποκριτικό.

Η απορία μου είναι η εξής: Γιατί πρέπει να θέσουν αυτή την επιλογή, που αμφιβάλλω αν τελικά θα τη χρησιμοποιήσει κανείς, και δεν αφαιρούν από την αρχή όλες τις σκηνές βίας από το παιχνίδι. Τι υποχρεώνει τις εταιρίες να προσθέτουν τόσο δυνατές σκηνές βίας μέσα στα παιχνίδια τους. Η απάντηση είναι απλή: ο ανταγωνισμός και το γεγονός ότι αυτό που πουλά τα τελευταία χρόνια είναι η βία γενικά...

τους στο φαράγγι.

Ιδού λοιπόν η πανέμορφη warrior Rynn, καβάλα πάνω στο θρυλικό δράκο Arokh!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία του, από όποια πλευρά κι αν τα εξετάσουμε. Τρέχοντας σε οποιαδήποτε ανάλυση και με 32-bit χρώμα, πρέπει να τα δείτε για να πιστέψετε ότι όσα κι αν έχουν γραφτεί σχετικά με αυτά είναι λίγα. Η εκμετάλλευση του φωτισμού και των σκιών είναι ό,τι καλύτερο έχω δει μέχρι τώρα σε computer games. Τα χρώματα είναι απίστευτα, η λεπτομέρεια στον περιβάλλοντα χώρο εκπληκτική, ο συνολικός κόσμος του παιχνιδιού δεν έχει προηγούμενο. Η οπτική είναι τρίτου προσώπου και η κάμερα αλλάζει συνεχώς καθώς κινείστε. Ετσι, αν κάνετε μία πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, το σώμα της ηρωίδας θα μεγαλώσει ή σε άλλες περιπτώσεις θα μικρύνει, προσφέροντας μοναδικές εικόνες.

Η παρουσία της Rynn είναι εντυπωσιακή. Αισθησιακό πρόσωπο, πολύ ψηλά πόδια (το όνειρο σχεδόν όλων των άντρων), εκπληκτικό στήθος και φοβερές κινήσεις, χωρίς καμία αμφιβολία θα κάνει τα αρσενικά να παραμιλούν (κι εμένα ανάμεσά τους). Δυστυχώς, όμως, δεν παύει να αποτελεί ακόμη μία εκμετάλλευση ενός γυναικείου προτύπου που δεν έρχεται από τα ήθη της εποχής όπου υποτίθεται ότι εξελίσσεται η ιστορία, αλλά αντανακλά την πιο σεξιστική εικόνα για τη σύγχρονη γυναίκα που έχει πλάσει η καταναλωτική κοινωνία μας την τελευταία εικοσαετία.

Το Drakan είναι γεμάτο εντυπωσιακή ambient μουσική και ηχητικά εφέ, ενώ περιλαμβάνει ένα από τα καλύτερα background μουσικά μοτίβα που έχω ακούσει σε παιχνίδια του είδους. Το τελευταίο έχει άμεση σχέση με τη δράση, καθώς ο τόνος ανεβαίνει όταν βρίσκεστε σε κίνδυνο. Πρόκειται για μια από κάθε άποψη εξαιρετική μουσική του λεγόμενου φανταστικού και μακάρι να έβγαινε και σε CD. Από την ένταση των βημάτων των αντιπάλων σας μπορείτε να καταλάβετε πόσο κοντά ή μακριά βρίσκονται. Οι ομιλίες είναι εξαιρετικές, η συνάντηση της Rynn με τον Arokh απίστευτη. Αν υπήρχε ταυτόχρονη εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο στην οθόνη, όλα θα ήταν -ή θα φάνταζαν- σχεδόν τέλεια.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού με τα default πλήκτρα απαιτεί αρκετή εξοικείωση με αυτά από την πλευρά του χρήστη. Για αυτό σας συνιστώ αμέσως μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι να μεταβείτε στο μενού OPTIONS/COMMANDS και να ορίσετε τα δικά σας πλήκτρα για το χειρισμό του παιχνιδιού. Η περιοχή της δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Η κίνηση της κάμερας, πάνω ή κάτω, δεξιά ή αριστερά, γίνεται με την αντίστοιχη κίνηση του ποντικιού. Στην κάτω αριστερή γωνία εμφανίζεται ένα orb που δείχνει την υγεία σας. Οταν συναντηθείτε με τον Arokh και πετάτε καθισμένοι στην πλάτη του, αυτός θα εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης και στο μέσον, ενώ στην κάτω δεξιά γωνία θα εμφανίζεται το orb που δείχνει την υγεία του δράκου. Με τα πλήκτρα TAB ή F1 εμφανίζετε το χάρτη του παιχνιδιού. Με το πλήκτρο I εμφανίζετε τα παράθυρα του inventory σας, αλλά όταν δεν βρίσκεστε πάνω στο δράκο, ενώ επίσης η ηρωίδα μπορεί να στρέφεται προς εσάς. Προσωπικά, έθεσα στα arrow πλήκτρα



Δείγμα του inventory σας.



Φθάνοντας στο ναό.



Πετώντας με τον Arokh πάνω από τα φαράγγια.

CHEATS

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "\". Αυτό ενεργοποιεί το TALK mode και σας επιτρέπει να γράψετε. Τώρα, δώστε προσεκτικά "iamgod", ακριβώς όπως το βλέπετε, μέσα στα εισαγωγικά. Αν έχετε ενεργοποιήσει σωστά το λεγόμενο God mode (γίνεστε αθάνατοι), θα δείτε το μήνυμα "The Gods Favor You". Για να απενεργοποιήσετε το God mode, πατήστε το πλήκτρο "\" και πληκτρολογήστε πάλι προσεκτικά "iamgod", ακριβώς όπως το βλέπετε, μέσα στα εισαγωγικά. Αν το έχετε πληκτρολογήσει σωστά, θα δείτε το μήνυμα "The Gods Decide That You Are No More Worthy".

τις λειτουργίες για την εμπρός-πίσω κίνηση και τη δεξιά ή αριστερή περιστροφή της ηρωίδας. Αντίστοιχα ρυθμίζετε πλήκτρα για τις ενέργειες ΠΗΔΩ, ΣΚΥΒΩ, τις λειτουργίες σχετικά με την άνω ή κάτω θέα, την κίνηση με βήματα στο πλάι δεξιά ή αριστερά, τις ενέργειες ΕΠΙΘΕΣΗ, QUICKSAVE, QUICKLOAD κ.λπ. Με το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζετε το κεντρικό μενού του παιχνιδιού, που περιλαμβάνει τις επιλογές NEW GAME, SAVE GAME (ή πλήκτρο F2), LOAD GAME (ή πλήκτρο F3), MULTIPLAYER, CREDITS, OPTIONS και QUIT. Στην επιλογή OPTIONS υπάρχουν οι παράμετροι COMMANDS (ρυθμίζετε τα πλήκτρα του παιχνιδιού), CONTROL (ανάμεσα στα άλλα, ρυθμίζετε τον τρόπο να ανεβαίνετε αυτόματα επάνω στο δράκο), GRAPHICS (ρυθμίζετε όλα τα δεδομένα για το πώς θα βλέπετε το παιχνίδι - από εδώ ορίζεται επίσης το Core Level, που ρυθμίζει το επίπεδο βίας του παιχνιδιού) και AUDIO (ρυθμίζετε τα του ήχου). Με το πλήκτρο F4 αλλάζετε την εμφάνιση της δράσης ανάμεσα σε Full Screen και παράθυρο, ενώ με το πλήκτρο F5 τραβάτε φωτογραφίες του παιχνιδιού σε format .tga, οι οποίες σώζονται στο directory του παιχνιδιού.

Η Rynn μπορεί να κολυμπά, ενώ κινώντας το mouse μπροστά ή πίσω τη βυθίζετε ή τη βοηθάτε να αναδυθεί αντίστοιχα. Επίσης, πολεμά χρησιμοποιώντας αρκετές κινήσεις - τις οποίες καλό είναι να μάθετε, για το καλό σας. Οι περισσότερες δραστηριότητές της γίνονται αυτόματα. Ετσι, οδηγώντας την πάνω στα αντικείμενα τα παίρνει αυτόματα, οδηγώντας την πάνω στις πόρτες τις ανοίγει ή τις ξεκλειδώνει (με την προϋπόθεση, φυσικά, ότι έχετε το αντίστοιχο κλειδί), πηγαίνοντάς την κοντά στο δράκο ανεβαίνει αυτόματα επάνω του κ.ο.κ. Ο δράκος κινείται περίπου όπως η ηρωίδα, ενώ προσγειώνεται με το πλήκτρο δεξί CTRL και σηκώνεται από το έδαφος με το πλήκτρο SPACEBAR (ή όποιο άλλο έχετε ορίσει για το Jump). Η ηρωίδα κατεβαίνει από το δράκο επίσης με το πλήκτρο SPACEBAR (ή όποιο έχετε ρυθμίσει για το Jump), ενώ και ο δράκος "φτύνει" φωτιά με το Action πλήκτρο που έχετε θέσει.

Γενικά ο χειρισμός απαιτεί αρκετή εξοικείωση. Πρέπει να μάθετε να κολυμπάτε προτού να είναι αργά, ενώ σε κάθε περίπτωση διαβάστε προσεκτικά το σχετικό τμήμα του manual και μην ξεχάσετε να θέσετε τις δικές σας ρυθμίσεις στο χειρισμό των πλήκτρων του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αποτελεί ένα από τα δυνατά στοιχεία του και αποδίδει με πολύ μεγάλη επιτυχία τον fantasy world όπου εξελίσσεται η δράση. Το ζευγάρι της Rynn και του Arokh λειτουργεί τέλεια, και πιστεύω ότι ήδη έχει γίνει cult στο χώρο των computer games. Μουσική, γραφικά, δράση, χαρακτήρες, animation, όλα λειτουργούν με μοναδική αρμονία και δημιουργούν μία από τις καλύτερες ατμόσφαιρες που έχω συναντήσει σε παιχνίδια του είδους.

Είναι πράγματι δύσκολο να αποδοθεί η δράση ενός τέτοιου παιχνιδιού. Η αίσθηση που αποκομίζει ο παίκτης δεν μπορεί να μεταφερθεί στο χαρτί. Οι μάχες στον αέρα είναι πολύ καλές, αλλά αυτές του εδάφους είναι ό,τι καλύτερο έχω δει σε action adventure game. Τα puzzles είναι σχετικά εύκολα, οι παγίδες που πρέπει να αποφύγετε όμως είναι μερικές φορές πάρα πολύ δύσκολες, τουλάχιστον εγώ έτσι τις βρήκα. Η τελική μάχη με το φοβερό Navaros είναι αρκετά ικανοποιητική και όχι τόσο δύσκολη όσο αρχικά φαινόταν.

Το παιχνίδι υποστηρίζει Multiplayer mode, που δεν είναι όμως τίποτα το ιδιαίτερο, σε πλήρη αντίθεση με το Signle Player mode του τίτλου.

PC



Η εντυπωσιακή Rynn.



Περιμένοντας το δράκο.

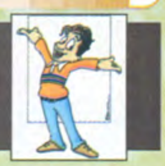


Τοποθετώντας το ιερό βιβλίο στο ναό.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80

90



Ενα 3D action adventure που ξαφνιάζει με τη φρεσκάδα, τη δύναμη και τη δράση του αλλά και με την εξαιρετική ιδέα που υλοποιεί: την πτήση πάνω σε έναν δράκο, εξερευνώντας τις περιοχές και πολεμώντας ταυτόχρονα. Αν και ο τίτλος είναι 70% action και περίπου 30% adventure, θα αιχμαλωτίσει όποιον ασχοληθεί μαζί του. Προσέξτε, μόνο, γιατί σε αρκετά σημεία είναι πολύ δύσκολος.

CLOSE COMBAT
BATTLE OF THE BULGE

Μετά την απόβαση στη Νορμανδία έγιναν πολλές μάχες σώμα με σώμα και οι Σύμμαχοι είχαν πολλές απώλειες μέχρι να καταφέρουν να μπουν στο Βερολίνο. Μία από τις σημαντικότερες ήταν η μάχη του Bulge στο Βέλγιο, στο δάσος των Αρδεννών. Η μάχη αυτή ζωντανεύει ξανά στις οθόνες των υπολογιστών με τον τρόπο που μόνο η SSI γνωρίζει.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 32MB RAM, HDD 175MB για την προτεινόμενη εγκατάσταση, 4x CD-ROM DRIVE

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Το χιόνι έπεφτε πυκνό και το κρύο ήταν τσουχτερό. Ηταν νωρίς το πρωί και ο ήλιος έκανε επίπονες προσπάθειες για να διαπεράσει έστω με λίγες αχτίδες τα σύννεφα. Επικρατούσε νεκρική ησυχία, κάτι που μεγάλωνε το άγχος αλλά κυρίως το φόβο των ανδρών μου... και του εαυτού μου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τα λεπτά κυλούσαν βασανιστικά αργά, μέχρι να δοθεί το σύνθημα της επίθεσης. Αυτή τη μάχη έπρεπε να την κερδίσουμε οπωσδήποτε, αλλιώς η Bastogne θα γινόταν βορά στα χέρια των Γερμανών και εμείς θα χάναμε σημαντικό πλεονέκτημα για τη φάση της εισβολής στο Γ' Ράιχ.



Ενα P-38 έτοιμο να δώσει την τελειωτική βολή.

Υστερα από λίγο το σύνθημα δίνεται. Η διμοιρία μου έπρεπε να καταλάβει την εκκλησία στο κέντρο της πόλης. Οι πρώτες μονάδες ήδη είχαν μπει σε κάποια σπίτια και όλες σημάδευαν προς την εκκλησία, περιμένοντας εμάς να επιτεθούμε για να μας καλύψουν. Μόλις είδα πως όλα ήταν έτοιμα, έδωσα εντολή να ξεκινήσουμε. Αρχίσαμε να κινούμαστε γρήγορα υπό την κάλυψη των δέντρων και των αρμάτων μάχης πίσω μας. Μπήκαμε στην πόλη και σταματήσαμε σε μία γωνία ακριβώς πριν από την εκκλησία. Δυστυχώς το μέρος εκεί ήταν ακάλυπτο, και φοβόμουν πως οι Γερμανοί περίμεναν να κάνουμε την εμφάνισή μας. Δίνω σήμα στις υπόλοιπες διμοιρίες πως ξεκινάμε για το τελικό στάδιο της επίθεσης. Αμέσως από τα παρακείμενα κτίσματα άρχισαν να σφυροκοπούν την εκκλησία και εμείς, επίσης πυροβολώντας, αρχίσαμε να τρέχουμε προς τα εκεί. Ξάφνου βλέπω έναν στρατιώτη μου να πέφτει αιμόφυρτος και με τρόμο γυρίζω προς την εκκλησία. Καυτό μολύβι ερχόταν από τα παράθυρα οπότε χωρίς δεύτερη σκέψη δίνω διαταγή στους άντρες να πέσουν στο έδαφος. Οι σφαίρες σφύριζαν γύρω μας μανιασμένα. Μέσα στον πανικό ακούω τον ήχο των ερπυστριών των αρμάτων. "Ωραία" σκέφτομαι "τη γλιτώσαμε". Σηκώνω το κεφάλι μου διαπιστώνοντας πως δεν ήταν τα δικά μας άρματα αλλά δύο γερμανικά Tiger που κατευθύνονταν καταπάνω μας. "Αυτό ήταν!" σκέφτομαι αυτή τη φορά. Λίγα μέτρα πριν να μας πλησιάσουν, όμως, τα εχθρικά άρματα αρχίζουν να δέχονται σφοδρή επίθεση από τα δικά μας, ενώ το πυροβολικό έχει ήδη ξεκινήσει να βομβαρδίζει ανελέητα τις θέσεις των -κρυμμένων μέχρι εκείνη την ώρα- Γερμανών στρατιωτών. Εν τω μεταξύ, μερικά P-51D Mustang επιτίθενται στην εκκλησία, εξαναγκάζοντας τους Γερμανούς να βγουν έξω από αυτήν. Από εκεί και πέρα, οι Γερμανοί ήταν εύκολη λεία για τις διμοιρίες που μας κάλυπταν. Αυτομάτως διατάζω τους στρατιώτες μου να τρέξουμε προς το κτίριο, κάτι που γίνεται.

Η μάχη τελείωσε αμέσως μόλις μπήκαμε στο κτίριο. Ημαστε ζωντανοί, κι αυτό είχε σημασία...

Με αυτό τον ασυνήθιστο πρόλογο ήθελα να σας εισαγάγω όσο το δυνατόν περισσότερο στην ατμόσφαιρα του Close Combat IV (CCIV) και να σας ευχηθώ ένα ευτυχισμένο νέο έτος και μία



Πραγματική κόλαση!

χιλιετία χωρίς πολέμους και χωρίς σκηνές όπως η ανωτέρω.

Λό-χος! Προ-σχή! Μετα-βολή! Εμπρός, βάδην, μαρς... να δούμε τι εστί CCIV!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως όλοι οι νέοι τίτλοι της SSI έτσι και το CCIV χαρακτηρίζεται από εξαίρετα τρισδιάστατα γραφικά, με πρώτο και καλύτερο το interface του τίτλου, είτε στα επιμέρους μενού επιλογών είτε την ώρα του παιχνιδιού. Εχει επιλεγεί η οπτική κατόψεως κατά τη διάρκεια των μαχών, αλλά οι προγραμματιστές της SSI τα έχουν καταφέρει έτσι ώστε να μη χάνεται η τρισδιάστατη υφή του παιχνιδιού. Τα μοντέλα των στρατιωτών, των αρμάτων αλλά και όλων των objects στο πεδίο της μάχης είναι όμορφα σχεδιασμένα. Εκείνο που δεν μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν το animation των στρατιωτών την ώρα που έτρεχαν ή περπατούσαν. Ηταν σχετικά αργοί, ενώ κανονικά, ιδίως όταν τρέχουν, οι άνθρωποι θα πρέπει να πηγαίνουν σαν σφαίρες... αφού σφαίρες τους κυνηγούν. Ισως αυτό να οφείλεται στο γεγονός πως είχαμε στη διάθεσή μας τη final beta έκδοση του παιχνιδιού. Στην κανονική έκδοση ο τίτλος πιθανότατα να είναι βελτιωμένος σε αυτό τον τομέα.

Το δελτίο Τύπου της SSI αναφέρει πως στον τίτλο θα υπάρχουν διάφορα οπτικά εφέ, όπως χιονόπτωση, animated νερά των ποταμών και των λιμνών και lighting εφέ. Στη final beta δεν διαπιστώσαμε κάποια από τα ανωτέρω εφέ - εντούτοις, για να το αναφέρουν οι υπεύθυνοι της SSI, λογικά αυτά θα υπάρχουν στην τελική έκδοση.

Το ηχητικό τμήμα δεν υστερεί και αυτό με τη σειρά του. Φυσικά, τα στρατιωτικά εμβατήρια δίνουν και παίρνουν ως μουσική υπόκρουση. Από εκεί και ύστερα, κατά τη διάρκεια των μαχών μη δυναμώσετε πολύ τα ηχεία του υπολογιστή σας, γιατί... θα κουφαθείτε. Εκτός βέβαια αν θέλετε να μετατρέψετε το δωμάτιό σας σε κανονικό πεδίο μάχης... Το εντυπωσιακό στοιχείο είναι τα εφέ των πυροβολισμών, τα οποία είναι αρκετά, καθώς υπάρχουν αρκετά διαφορετικά είδη όπλων. Οταν δε η μάχη φουντώνει και όλοι αρχίσουν να πυροβολούν, τότε όντως θα νιώσετε την κόλαση όπως στη φανταστική ιστορία του προλόγου. Πράγματι, όλα τα ηχητικά εφέ είναι καλής ποιότητας και ζωντανεύουν σε μεγάλο βαθμό τη μάχη, καθώς αυξάνουν κατακόρυφα την αδρεναλίνη.


Ενα review του πεδίου της μάχης. Παρατηρήστε τα κατεστραμμένα κτίρια από τις προηγούμενες μάχες.

Αυτός ο αρμονικός οπτικοακουστικός συνδυασμός του CCIV "βάζει στο πετσί" του παίκτη την αγωνία αλλά και τη δράση των μαχών σώμα με σώμα.


Ενα επικίνδυνο σταυροδρόμι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του CCIV στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα και είναι μια καλή ευκαιρία να θυμηθούν οι παλαιότεροι (αν και αμφιβάλλω αν υπάρχει κανένας ογδοντάχρονος που να παίζει με παιχνίδια για υπολογιστές - αλλά, πάλι, ποτέ δεν ξέρεις) και να μάθουν οι νεότεροι.



Η οθόνη των Battle groups.

Στις 15 Δεκεμβρίου 1944, οι 75.000 Αμερικανοί στρατιώτες που είχαν στρατοπεδεύσει στις Αρδέννες είχαν πάει ήσυχοι για ύπνο. Είχαν αποδεκατίσει τις δυνάμεις της Wermacht τόσο στο δυτικό όσο και στο ανατολικό μέτωπο, έχοντας μετατρέψει την άλλοτε ανίκητη πολεμική μηχανή σε φάντασμα του εαυτού της. Το μεγαλύτερο τμήμα της Ευρώπης είχε απελευθερωθεί από τον κατακτητή, ο οποίος πλέον πολεμούσε μέσα στο ίδιο το έδαφός του. Το δάσος των Αρδεννών, δε, ήταν πολύ πυκνό, καθιστώντας τους οποιουσδήποτε στρατιωτικούς ελιγμούς ιδιαιτέρως δύσκολους. Με αυτά τα δεδομένα κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί πως η Γερμανία θα ήταν ικανή να κάνει οποιαδήποτε κίνηση ή αξιοπρεπή επίθεση εναντίον των Συμμάχων.



Εδώ βλέπετε την κατάσταση των στρατιωτών ξεχωριστά καθώς και τις επιδόσεις τους.

Εντούτοις οι Σύμμαχοι δεν υπολόγισαν τον εξής παράγοντα: Οι Γερμανοί είναι ένας λαός σοβινιστικός, πεισματάρης, έξυπνος και μεθοδικός αλλά, το κυριότερο, δεν συμβιβάζεται εύκολα με

την ιδέα της ήττας. Πόσο μάλλον όταν ο ηγέτης του είναι ένας αιμοσταγής παρανοϊκός όπως ο Αδόλφος Χίτλερ. Ετσι, στις 5:30 το πρωί της 16ης Δεκεμβρίου οι Γερμανοί εξαπέλυσαν μαζική επίθεση με 250.000 άνδρες, υποστηριζόμενοι από άρματα μάχης και πυροβολικό και αιφνιδιάζοντας πλήρως τις συμμαχικές δυνάμεις. Οι Αμερικανοί, εντελώς απροετοίμαστοι και όντας απέναντι στη μεγάλη αριθμητική υπεροπλία του αντιπάλου, οπισθοχώρησαν στο Bulge, όπου επρόκειτο να γίνει μία από τις σφοδρότερες μάχες του Β' Παγκόσμιου πολέμου.



Σε αυτό το χάρτη βλέπετε ποια σημεία του πεδίου της μάχης ελέγχετε.



Δυστυχώς χάσαμε...

Το σενάριο του CCIV, πέραν του ότι είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον, σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε είτε την αμερικανική είτε τη γερμανική παράταξη. Αν επιλέξετε τους Αμερικανούς, θα πρέπει να συγκρατήσετε πάση θυσία τη γερμανική επίθεση με όλες τις δυνάμεις σας, έως ότου καταφθάσουν ενισχύσεις για να πραγματοποιήσετε τη μεγάλη αντεπίθεση. Αν, όμως, επιλέξετε τη γερμανική πλευρά, θα πρέπει να συνεχίσετε την πορεία σας και να διασπάσετε τη συμμαχική άμυνα.

GAMEPLAY

Τα δεδομένα δεν είναι και τόσο απλά στο CCIV, διότι δεν είναι ένα απλό RTS, όπου ο παίκτης κατευθύνει τις μονάδες του διατάζοντάς τες να πολεμήσουν, και μετά ό,τι ήθελε προκύψει. Θα πρέπει να λάβετε υπόψη πολλούς παράγοντες, τους οποίους θα εξετάσουμε στις αμέσως επόμενες γραμμές, αφού πρώτα ρίξουμε μια ματιά σε κάποια νέα στοιχεία της τέταρτης έκδοσης του CC -τα οποία είναι ουκ ολίγα- σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις.



Το κεντρικό μενού επιλογών.

Καταρχήν, σε επίπεδο στρατηγικής θα διαπιστώσετε -ιδίως όσοι έχετε ασχοληθεί με τις προηγούμενες εκδόσεις του CC- πως οι ομάδες έχουν πλέον οργανωθεί σε Battle groups, δίνοντας τη δυνατότητα να μπορείτε να διαχειριστείτε έως και 300 units σε μία campaign. Ακόμη, οι προγραμματιστές της SSI έχουν αναπτύξει τις campaigns (dynamic campaigns & operations) έτσι ώστε ο χρήστης να καθορίζει πού, πότε και ποιο battle group θα κινείται.

Συνήθως θα έχετε στη διάθεσή σας πληθώρα δυνάμεων, αποτελούμενων από πεζικό και τεθωρακισμένα. Το χαρακτηριστικό που θα πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη είναι πως από μέρα σε μέρα και από περιοχή σε περιοχή θα σας παρέχονται διαφορετικές δυνάμεις. Ιδού τι εννοώ: Μπορεί την πρώτη μέρα σε κάποιες περιοχές να διαθέτετε πεζικό με υποστήριξη από τα τεθωρακισμένα και την επομένη να έχετε στη διάθεσή σας μόνο μια χούφτα στρατιώτες. Αυτό εξαρτάται από την εκάστοτε τακτική κατάσταση και από τα αποτελέσματα των μαχών της προηγούμενης μέρας.

Μόλις επιλέξετε κάποια campaign ή ένα έτοιμο σενάριο, θα μεταφερθείτε σε έναν χάρτη που θα σας δείχνει την κατάσταση τακτικής του θεάτρου επιχειρήσεων. Θα μπορείτε να δείτε από πού έρχεται ο εχθρός καθώς και τις δικές σας θέσεις. Αν μετακινήσετε τον κέρσορα του ποντικιού πάνω από τις θέσεις σας, στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί ένα κείμενο που θα σας εξηγεί για ποιο λόγο δεν θα πρέπει να χάσετε τις θέσεις αυτές. Αν ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί και επάνω από τους στρατιώτες που είναι ενδεικτικά τοποθετημένοι σε αυτά τα σημεία, θα σας δείξει ακριβώς τι στρατεύματα υπάρχουν εκεί, συνεπώς θα έχετε μία πλήρη εικόνα τόσο της τακτικής όσο και της στρατηγικής κατάστασης. Στο δεξί κάτω άκρο της οθόνης θα δείτε την εντολή "Execute", με την οποία ο εχθρός ή εσείς θα κάνετε κάποια κίνηση που θα σηματοδοτήσει την έναρξη της επόμενης μάχης. Αμέσως μόλις γίνει αυτό και καθοριστεί το σημείο της μάχης, θα μεταφερθείτε στα Battle groups, όπου θα δείτε με περισσότερες λεπτομέρειες τη δύναμη που


Δύσκολα τα πράγματα...

έχετε συγκεντρωμένη στην περιοχή. Αν θέλετε να επιθεωρήσετε περισσότερο τις δυνάμεις σας, δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο "Soldier", και θα βλέπετε μία μία τις μονάδες σας.

Οπως ανέφερα στην αρχή, τα δεδομένα δεν είναι απλά, και αυτό διότι όλοι οι στρατιώτες έχουν τη δική τους προσωπικότητα και ξεχωριστές ικανότητες, συμπεριλαμβανομένων των πληρωμάτων των αρμάτων μάχης. Συνεπώς, εξετάζοντας μία μία τις μονάδες σας θα δείτε πως κάθε στρατιώτης διαθέτει διαφορετικά Morale (ηθικό), Leadership (ηγετικές ικανότητες), Intelligence (ευστροφία), Experience (εμπειρία) και Strength (δύναμη), ενώ η υγεία αρχικώς είναι κοινή για όλους. Το Leadership αντιπροσωπεύει τις ικανότητες του διοικητή της μονάδας να εμψυχώνει του άντρες του και να ανεβάζει το ηθικό τους. Αν ο Leader σκοτωθεί, το γεγονός αυτό θα επηρεάσει αρνητικά τη μονάδα. Το Morale δείχνει κατά πόσο οι άντρες έχουν τη διάθεση να πολεμήσουν. Είναι ευνόητο πως οι στρατιώτες με υψηλό Morale είναι γενναιότεροι από εκείνους με χαμηλό. Το Intelligence δείχνει κατά πόσο ο στρατιώτης θα πανικοβληθεί ή όχι σε μια μάχη. Οι άντρες με υψηλό Intelligence δεν θα πανικοβληθούν και δεν θα κάνουν μοιραία λάθη. Το Health απεικονίζει τη φυσική κατάσταση των στρατιωτών, ενώ το Strength προσδιορίζει πόσο γρήγορα θα κουραστεί ένας στρατιώτης την ώρα που κινείται και κατά πόσο θα αντέξει στα τραύματά του, αν χτυπηθεί. Τέλος, το Experience είναι ένας σημαντικός παράγοντας, κι αυτό διότι φανερώνει πόσο καλός σκοπευτής είναι ο στρατιώτης, αν θα καταφέρει να κάνει συντήρηση πυρομαχικών ή αν θα μπορεί να πραγματοποιήσει και άλλες ενέργειες, όπως αυτή της ενέδρας (Ambush). Ενα άλλο χαρακτηριστικό που, αν μου επιτρέπεται η έκφραση, δίνει ένα ύφος RPG στον τίτλο, είναι πως κάθε στρατιώτης ακούει στο δικό του όνομα και δεν είναι απλά ένας τυχαίος, ανώνυμος φαντάρος.



Η βόρεια γέφυρα πρέπει οπωσδήποτε να κρατηθεί υπό τον έλεγχό σας.



Νενικήκαμεν!

Κατά τη διάρκεια της μάχης θα πρέπει να κινείστε πολύ γρήγορα, ενώ θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλες τις στρατηγικές ικανότητές σας. Βεβαίως, προτού ξεκινήσει η σφαγή, θα έχετε την ευκαιρία να εξετάσετε το πεδίο της μάχης και να αλλάξετε τις θέσεις των στρατευμάτων σας όπως νομίζετε. Σημαντικό είναι να θέτετε τις μονάδες σας έτσι ώστε να αλληλοκαλύπτονται και να προσέχετε μη σας περικυκλώσει ο εχθρός. Σε αυτό το σημείο να αναφέρω πως το AI όλων των μονάδων, και των εχθρικών αλλά και των δικών σας, είναι αρκετά υψηλό. Ενώ προσπαθείτε να καταλάβετε ένα οχύρωμα ή έναν λόφο, σε άλλο σημείο του χάρτη οι δυνάμεις σας στήνουν ενέδρα ή πλαγιοκοπούν τον εχθρό. Αυτό βέβαια μπορεί να συμβεί



Από χάρτες όπως αυτός ξεκινούν όλα..

και αντίστροφα (σε εμένα μόνο αντίστροφα γινόταν, γιατί άραγε;). Πρέπει να έχετε πάντα στο νου σας το Morale των μονάδων σας, διότι μπορεί να έχετε στριμώξει τον εχθρό σε ένα σημείο αλλά να μην καταφέρνετε να το εξολοθρεύσετε. Οντας όμως εσείς σε πλεονεκτική θέση και ο εχθρός σε μειονεκτική, αυτό θα επιδράσει αρνητικά στο Morale του και θα κερδίσετε, επειδή πολύ απλά οι αντίπαλοι δεν έχουν... ηθικό να συνεχίσουν. Επαναλαμβάνω πως κάτι τέτοιο μπορεί να λειτουργήσει και αντίστροφα.

Οσο θα προχωράτε θα σας παρέχεται υποστήριξη από την αεροπορία και από το πυροβολικό. Θα πρέπει όμως να κάνετε πολύ προσεκτικά τη χρήση τους, διότι θα έχετε μόνο μία φορά ανά μάχη τη βοήθεια καθενός από τα δύο σώματα. Συνεπώς, φροντίστε να τους καλέσετε στο κατάλληλο σημείο. Το τελευταίο αποτελεί σίγουρα μια πολύ θετική προσθήκη στην καινούρια έκδοση του CC - διότι, βρε αδερφέ, πού πας χωρίς αεροπορία και πυροβολικό;

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

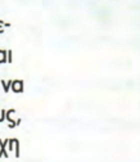
Το CCIV σίγουρα αποτελεί ένα εξαίρετο RTS, το οποίο πιστεύω θα ικανοποιήσει τους οπαδούς των τίτλων strategy. Είναι πληθωρικό, ρεαλιστικό, ατμοσφαιρικό, με όμορφα γραφικά και ήχους και με πολύ προσεγμένο gameplay. Οσο για δράση, δεν θα προλαβαίνετε να μάχεστε. Ε, τι άλλο θέλετε;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	83

85



Ενα πληθωρικό παιχνίδι στρατηγικής, που θα ικανοποιήσει και τους πλέον απαιτητικούς.

SIMULATION

BASKETball MANAGER

Είναι γνωστή η κόντρα μεταξύ των φίλων του μπάσκετ από τη μια και εκείνων του ποδοσφαίρου από την άλλη στο σύγχρονο ελληνικό αθλητικό γίγνεσθαι. Βλέπετε, οι επιτυχίες του ποδοσφαίρου δεν μπορούν να φτάσουν με τίποτα τις συνεχείς επιτυχίες του μπάσκετ - αφήστε που στο μπάσκετ είναι πιο ήρεμα τα πράγματα. Ετσι, οι ποδοσφαιρόφιλοι το έχουν (έχουμε) ρίξει στα ποδοσφαιράκια και τα manager ποδοσφαίρου (λέμε τώρα), ασχολίες που ήταν άπιαστο όνειρο για τους οπαδούς του μπάσκετ. Τώρα όμως ήρθε η ώρα της αντεπίθεσης του μπάσκετ και στο χώρο των PC games. Ομως πόσο ισχυρή είναι αυτή;

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
VOLAX INTERACTIVE/ICEHOLE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, CPU 486 στα 100MHz, 16MB RAM, 45MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο

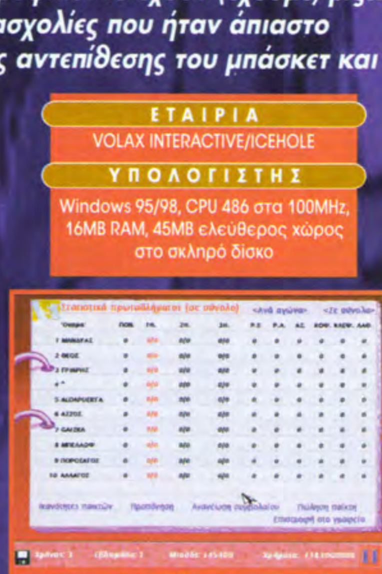
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Σε προηγούμενο τεύχος του "PC Master" είχαμε κάνει την παρουσίαση του Basketball Manager από τη στήλη "PC Spy". Το CD όμως που είχαμε στα χέρια μας αποτελούσε shareware έκδοση, όπου ήταν απενεργοποιημένη η επιλογή για αποθήκευση του παιχνιδιού, ενώ προχωρούσε μόνο μέχρι την πρώτη χρονιά. Οι εντυπώσεις που είχαμε αποκομίσει ήταν θετικές. Επρόκειτο για μία πολύ καλή προσπάθεια και για ένα ιδιαίτερα χιουμοριστικό (και όχι μόνο) παιχνίδι. Πριν από λίγες μέρες όμως έφτασε στα χέρια μας και η κανονική έκδοση (όχι θα μας ξέφευγε).

Το πρώτο που εξετάστηκε στο παιχνίδι ήταν φυσικά η engine των αγώνων ή ρουτίνα όπως την ονομάζει ο προγραμματιστής του και οι πιο ειδικοί. Σε ένα παιχνίδι manager οποιουδήποτε αθλήματος σημαντικότερο από όλα κρίνεται το πώς θα "τρέχει" ο αγώνας στο παιχνίδι, μια και δεν υπάρχει η άμεση αλληλεπίδραση μεταξύ χρήστη και ομάδας - απλά δίνονται εντολές, αντίθετα με τα "ανά τις εταιρίες" παιχνίδια μπάσκετ, όπου τουλάχιστον υπάρχει κάποιος δοκιμασμένος κώδικας. Επειδή λοιπόν δεν υπήρχε σημείο αναφοράς στο χώρο, η προσπάθεια της προγραμματιστικής ομάδας κρίνεται εκ των προτέρων "επικίνδυνη".

Τα πρώτα όμως δείγματα γραφής του παιχνιδιού μαρτυρούν μια αρκετά καλή προσπάθεια. Αν και υπάρχουν κάποια σημαντικά ή μη ελαττώματα, το παιχνίδι (όσον αφορά στην engine των αγώνων) θυμίζει αρκετά επιτυχημένα παιχνίδια προπονητικής ποδοσφαίρου, μόνο που αντί για ποδόσφαιρο παίζεται μπάσκετ. Στην οθόνη διεξαγωγής των αγώνων υπάρχει ο πίνακας με τα στατιστικά των παικτών (μεταβάλλονται σύμφωνα με την εξέλιξη του παιχνιδιού) και ένα πεδίο όπου γίνεται η περιγραφή των φάσεων. Βέβαια, οι φάσεις δεν χαρακτηρίζονται από ποικιλία, κάτι που ίσως αφαιρεί από την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο (θα βλέπετε συνεχώς τα ίδια και τα ίδια - όπως και στην πραγματικότητα δηλαδή).

Η engine, πάντως, παρουσιάζει κάνα δυο ελαττώματα, τα οποία άλλους μπορεί να ενοχλήσουν, άλλους όμως όχι. Το χρονόμετρο δεν σταματάει πάντα ακριβώς στη λήξη του πρώτου ημιχρόνου, αφού είναι κατασκευασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε να σταματάει μόνο μετά τη λήξη της εκάστοτε εξελισσόμενης φάσης. Αυτό βέβαια δεν ισχύει για τη λήξη του αγώνα, όπου η φάση απλά κόβεται στη μέση και υποθέτεις ότι ήταν εκπρόθεσμο το σουτ της τελευταίας στιγμής. Επίσης, σε περιπτώσεις σειράς αγώνων, αυτοί γίνονται συνεχόμενα, χωρίς να υπάρχει διακοπή και μεταφορά στη βασική οθόνη για να ελέγξετε κάτι στην ομάδα σας ή (το κυριότερο) να κάνετε save, γιατί πρέπει να φύγετε. Αυτά τα ελαττώματα δεν επεμβαίνουν ουσιαστικά στην εξέλιξη του παιχνιδιού, όμως συμβάλλουν στο "χρωματισμό" της γενικής εικόνας που σχηματίζεται για το παιχνίδι.



Το roster των 12 Πιθήκων στην αρχή της τρίτης χρονιάς. Οπως βλέπετε, υπάρχουν μόνο 9 παίκτες, αφού ένας από τους πιθήκους πήρε μεταγραφή και οι άλλοι δύο ήταν ...μαϊμούδες!



Οι επιτυχίες του γράφοντος και των 12 Πιθήκων του (cheater!)

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΤΙ;

Στο τέλος του αγώνα μπορείτε να δείτε τα στατιστικά των παικτών της ομάδας σας και να μεταφερθείτε στη βασική οθόνη του παιχνιδιού. Από εδώ μπορείτε να κάνετε τις ενέργειες που κρίνετε αναγκαίες την εκάστοτε στιγμή, από επίσκε-

TO BASKETBALL MANAGER ΣΤΟ INTERNET





Η επίσημη σελίδα του παιχνιδιού στο Internet, που φιλοξενείται στο site της μαμάς VOLAX Interactive. Εδώ μπορείτε να μάθετε κάποια πράγματα για το παιχνίδι, να λύσετε κάποιο από τα προβλήματα που τυχόν αντιμετωπίζετε και να κάνετε download νέα πρωταθλήματα όπως το ιταλικό, το ανανεωμένο ελληνικό και ένα κωμικό V.I.P. πρωτάθλημα. Επίσης, μπορείτε να κάνετε download ένα freeware blackjack, μέσω του οποίου κερδίζετε cheat codes για το παιχνίδι!

ψη στα γραφεία της διοίκησης για αύξηση μισθού ή αίτηση βελτίωσης του γηπέδου και αύξηση της δαπάνης για μεταγραφές μέχρι απλά το να πείτε ένα γεια (αντί για το αρκετά κρύο "cancel") ή να ρίξετε μια ματιά στο πρόγραμμα της ομάδας και στα συνολικά στατιστικά των παικτών. Σε αυτό το σημείο εντοπίζεται ακόμη ένα μειονέκτημα του παιχνιδιού, που αφορά κυρίως στους λάτρεις της στατιστικής. Αν έχετε κάποιον παίκτη που έχει παίξει σε ένα μόνο παιχνίδι από τα τέσσερα της ομάδας σας και σημείωσε 4 πόντους σε αυτό, ο πίνακας θα δείξει ότι έχει μέσο όρο 1 πόντο ανά αγώνα αντί για 4. Αυτό μαρτυρά ότι ο παίκτης υπολογίζεται ότι συμμετέχει στον αγώνα από τη στιγμή που είναι μέλος της δεκάδας. Φροντίστε λοιπόν να χρησιμοποιείτε όλους τους παίκτες της ομάδας, αν θέλετε να μην αντιμετωπίσετε αυτό το ασήμαντο (μάλλον) μειονέκτημα. Επίσης, δεν υπάρχει πίνακας γενικών στατιστικών για όλους τους παίκτες του πρωταθλήματος, μόνο τα συνολικά και ανά αγώνα στατιστικά των παικτών σας. Αφού ελέγξετε τα στατιστικά των παικτών και δείτε ποιος είναι πολύτιμος για την ομάδα, μπορείτε να κάνετε προτάσεις για ανανεώσεις συμβολαίων (οι παίκτες είναι λίγο "αιματορουφήχτρες") ή να ανοίξετε την πόρτα που οδηγεί στον επόμενο αγώνα.

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΧΙΟΥΜΟΡ ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ

Το Basketball Manager είναι ένα παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από αρκετή δόση χιούμορ. Στον πίνακα με το πρόγραμμα της ομάδας και τις λοιπές πληροφορίες (τα οικονομικά της ομάδας, τις επιτυχίες σας ως προπονητή κ.ά.) θα βρείτε ένα σημείωμα με μια συνταγή μαγειρικής! Ισως αποτελεί προϊόν κρυφής επέμβασης στον κώδικα του παιχνιδιού από τη γυναίκα κάποιου από τους προγραμματιστές... Πάντως, αυτή η συνταγή δεν ανανεώνεται κάθε σεζόν και εσείς, ύστερα από λίγο, δεν θα ασχολείσθε καν με την ύπαρξή της. Αν τώρα δοκιμάσετε να σηκώσετε το ακουστικό του τηλεφώνου που υπάρχει στο γραφείο του σκίτσου που επιλέξατε για να σας προσωποποιεί και δεν κάνετε λάθος στον αριθμό, θα μιλήσετε με τη γυναίκα σας και θα έχετε μια αρκετά διασκεδαστική συζήτηση. Τέλος, ξεκαρδιστικές είναι οι απαντήσεις-αρνήσεις της διοίκησης σε αιτήματα αύξησης μισθού κ.λπ. Προσθέστε τώρα τα αστεία που μπορείτε να ανταλλάσσετε με το φίλο σας κατά τη διάρκεια ενός multiplayer παιχνιδιού και θα καταλάβετε...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Εχοντας ασχοληθεί με το παιχνίδι περισσότερο από δύο σεζόν, οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι χαρακτηρίζεται από ένα στοιχείο που προσθέτει αρκετά στο ρεαλισμό του: Οσο προχωρείτε στο χρόνο οι αντίπαλες ομάδες μαθαίνουν το σύστημα και τις ικανότητες των παικτών σας και γίνονται πιο δύσκολες οι αναμετρήσεις με αυτές. Επίσης, στο τέλος κάθε χρονιάς (η οθόνη ανανέωσης της database έχει αρκετή φάση με τα μουρμουρητά του παρουσιαστή μιας αθλητικής εκπομπής) θα δείτε να παίρνουν μεταγραφή οι καλύτεροι παίκτες σας σε άλλες πολιτείες και εσείς φυσικά θα πρέπει να τους αντικαταστήσετε, αφού συγκρατήσετε τα νεύρα σας για τη διοίκηση που σκέφτεται μόνο τα λεφτά και όχι το καλό της ομάδας. Τέλος, ανάλογα με τις επιτυχίες που θα έχετε σε Ελλάδα και Ευρώπη, θα μπορείτε να ζητήσετε αύξηση μισθού και βελτίωση γηπέδου (χωρίς όμως η βελτίωση να αντικατοπτρίζεται στο σκίτσο του γηπέδου - οι προγραμματιστές υποσχέθηκαν βελτίωση σε επερχόμενο patch). Ας ρίξουμε όμως μια...

...ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Ο κύριος προγραμματιστής του παιχνιδιού (ειρήσθω εν παρόδω είναι και ο πατέρας του Γίνε Πρόεδρος) υποσχέθηκε την κυκλοφορία ενός update που θα περιλαμβάνει δυνατότητα ανάληψης καθηκόντων προπονητή της εθνικής ομάδας και συμμετοχή σε Eurobasket-Mundobasket ή μεταγραφής σε άλλο σύλλογο (κάτι που δεν υπάρχει στην παρούσα έκδοση), ενώ θα υπάρχει βελτίωση του σκίτσου του γηπέδου όταν το αναβαθμίσετε.

ΣΥΝΟΨΗ

Ολοκληρώνοντας πρόκειται για καλή προσπάθεια, που όμως "χωράει" αρκετές βελτιώσεις και προσθήκες. Αν αξίζει να το αποκτήσετε; Το παιχνίδι κοστίζει όσο περίπου μια μηνιαία συνδρομή σε παροχέα υπηρεσιών Internet. Α, να μην το ξεχάσω. Τη μηνιαία συνδρομή την παίρνετε δωρεάν με το παιχνίδι...

PC

ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΓΙΑ ...ΓΕΛΙΑ!





Από το site του παιχνιδιού στο Internet μπορείτε να κατεβάσετε ένα αρκετά "ενδιαφέρον" πρωτάθλημα, όπου επιστρατεύονται γνωστοί και άγνωστοι VIPs για να παίξουν μπάσκετ, δημιουργώντας ομάδες όπως οι Τραγουδίστριες, οι Ούφο (δύο μάλιστα), οι Σεισμολόγοι (!), οι Ξεχασμένοι. Μιλάμε για πολύ γέλιο...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	82%

Αλλο ένα μέλος -το τέταρτο στη σειρά- προστέθηκε στην οικογένεια παιχνιδιών Pro Pinball της Empire Interactive. Το θέμα του είναι εύκολο να το καταλάβει κάποιος, αφού ο τίτλος ασχολείται αποκλειστικά με την εξομοίωση ενός τραπεζιού Flipper (ξέρετε, αυτά που είχαμε στα "ουφάδικα" της γειτονιάς μας - ειδικά με τους φίλους μου Χρήστο και Βασίλη τα είχαμε "ρημάξει στο ξύλο") στην οθόνη του υπολογιστή μας.

Οπως κάθε παιχνίδι της σειράς, έτσι και αυτό έχει μία αρχική "υπόθεση": Πρέπει να βοηθήσετε κάποιον καθηγητή ονόματι Steam να μαζέψει ορισμένα στοιχεία, ώστε να (ναι, σωστά μαντέψατε) σώσει τον κόσμο!



Στο Fantastic Journey μπορείτε να δείτε το τραπέζι από τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες και, φυσικά, να ορίσετε τα επίπεδα δυσκολίας και ό,τι άλλο θέλετε (από την παλαιότητα του τραπεζιού μέχρι τη δύναμη των flippers!). Το τραπέζι είναι πλήρως τρισδιάστατο και δίνει την αίσθηση του αληθινού (στο βαθμό που κάτι τέτοιο είναι δυνατό). Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείψει το Multiball mode (όπου χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα), ενώ πολύ ενδιαφέροντα είναι και τα διάφορα Video modes, όπου στο επάνω μέρος της οθόνης θα πρέπει με τη χρήση των flippers να καταστρέψετε νάρκες και άλλα πολλά. Η ηχητική επένδυση είναι πάρα πολύ καλή, καθώς ακούγονται όλοι οι ήχοι που κάνει η μπίλια καθώς χτυπά σε διάφορα σημεία, ενώ άφθονα είναι και τα εφέ. Αυτό που μου άρεσε πολύ είναι η έμφαση που δίνεται όταν "κουνάει" κάποιος το τραπέζι, καθώς μια φωνή λέει με πολύ κωμικό τρόπο: Easy... (πρώτη φορά), Carefull! (δεύτερη φορά), Watch out!!! (τρίτη φορά). Τέταρτη φορά δεν υπήρξε, καθώς ανταμειφθήκαμε με ένα μεγαλοπρεπέστατο "Tilt". Επιπλέον, θετικό στοιχείο είναι οι εκπλήξεις-bonus που εμφανίζονται επάνω στο τραπέζι, γεγονός που αυξάνει την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Τέλος, στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται (σε μία limited edition, όμως) ο τίτλος "Pro Pinball; The Web".



MAYDAY

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΒΟΥΤΣΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	69%

Το Mayday της JohnWood Productions, εταιρίας της οποίας μεγαλύτερη επιτυχία ήταν το Industry Giant και η οποία σκοπεύει να κυκλοφορήσει κι άλλους τίτλους πάνω στη "Giant" θεματολογία, είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που θυμίζει έντονα τις πρώτες ένδοξες μέρες των RTS. Τότε που τα sprites ήταν μικρά, τα γραφικά ψευδοτρισδιάστατα και οι απαιτήσεις για ρεαλιστικό animation ελάχιστες. Ολα αυτά βέβαια έχουν ξεπεραστεί, με δεδομένη την υπολογιστική ισχύ που διαθέτει ένα μέσο σημερινό σύστημα, κάτι που δίνει στο Mayday την εντύπωση του παρωχημένου. Αυτό βέβαια δεν θα ήταν κατ' ανάγκη κακό, αν το παιχνίδι κατάφερνε να είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό, με καλό χειρισμό και όλα εκείνα τα στοιχεία που θα μας έκαναν να του αφιερώσουμε πάνω από ένα τετράωρο. Δυστυχώς, το παιχνίδι και εδώ δεν κατορθώνει να επιδείξει κάτι το ιδιαίτερο ή πολύ καλό, αφού στους τομείς του χειρισμού και του playability παραμένει μέτριο, εισάγοντας ωστόσο έναν νέο τρόπο χειρισμού των μονάδων: Καθεμία από αυτές βρίσκεται σε κάποια διάθεση (επιλέγεται από τον παίκτη μέσω των F1 - F5 πλήκτρων) και αντιδρά ανάλογα. Υπάρχει κατάσταση άμυνας, υποχώρησης, επίθεσης κ.λπ. Αν και εκ πρώτης όψεως αυτό φαίνεται αληθοφανέστερο, στην πράξη οι μονάδες κάνουν ό,τι θέλουν, ενώ δεν υπάρχει άμεση ένδειξη για τη διάθεση στην οποία βρίσκονται, με αποτέλεσμα εσείς να μπερδεύεστε και αυτές να πέφτουν επάνω στα εχθρικά πυρά ή να παρακολουθούν ατάραχες τον αποδεκατισμό τους. Τα γραφικά είναι ιδιαίτερα απλά, ενώ η κίνησή τους πολύ περιορισμένη, με αποτέλεσμα τις περισσότερες φορές να έχουμε "σπασμένο" animation. Το παιχνίδι διαθέτει ως θεματικό υπόβαθρο τρεις διαφορετικούς μελλοντικούς συνασπισμούς που μάχονται για την επί της Γης κυριαρχία, επιτρέποντας έτσι την ύπαρξη τριών στρατών με μία αρκετά





μεγάλη ποικιλία οχημάτων στη διάθεσή τους. Δυστυχώς η ποικιλία δεν αρκεί για να κεντρίσει το ενδιαφέρον του παίκτη, μια και οι αποστολές μοιάζουν μεταξύ τους. Στο Mayday δεν κατασκευάζετε κτίρια, απλά τα κατακτάτε και αρχίζετε να παρασκευάζετε μονάδες. Η ροή των credits είναι συνεχής κι έτσι το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην παραγωγή μονάδων και τη διεξαγωγή μαχών, στις οποίες η στρατηγική πάει περίπατο, αφού τα πάντα καταλήγουν στη γνωστή μεγάλη σφαγή στο κέντρο του πεδίου ή όπου υπάρχει ελεύθερος χώρος. Μπορείτε επίσης να δίνετε χρήματα στην έρευνα ή την κατασκοπία για να εξασφαλίζετε νέα έτοιμα σχέδια οχημάτων. Εδώ τελειώνει ο κατάλογος όσων μπορείτε να κάνετε με το Mayday. Το παιχνίδι μπορεί να αρέσει σε κατόχους μηχανημάτων κάτω των 200MHz, γιατί θα τρέχει ικανοποιητικά στο σύστημά τους. Οι υπόλοιποι έχουν καλύτερες επιλογές.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

REVIEWER	ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΑΝΟΥΚΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	40%

Πιθανότατα θα γνωρίζετε τον Chef και το τραγούδι που μιλούσε για κάτι σοκολατένια μπαλάκια και είχε κάνει πάταγο το περασμένο καλοκαίρι. Ωραία, λοιπόν. Πάρτε τα "άσχημα" cartoons από το video clip του συγκεκριμένου τραγουδιού, προσθέστε λίγο από ελληνικά τηλεπαιχνίδια και έχετε ως αποτέλεσμα ένα παιχνίδι που ακούει στο όνομα South Park Chef's Luv Shack και δεν αξίζει πολλά. Δεν είναι παρά ένας χαζός -ας το πούμε- εξομοιωτής τηλεπαιχνιδιού. Σας τοποθετεί στη θέση ενός μικρού παιδιού που παίρνει μέρος σε ένα τηλεπαιχνίδι, όπου παρουσιαστής είναι -ποιος άλλος;- ο Chef. Κερδίζοντας (με μπόλικη τύχη) λεφτά -πόντους- από σωστές απαντήσεις που θα δώσετε, μπορείτε να λάβετε μέρος σε mini-games, τα οποία συμβάλλουν θετικά στο παιχνίδι. Είναι 30 (!) σε αριθμό και ξεκινούν από καθαρά παιχνίδια δεξιοτεχνίας και ταχύτητας (π.χ. Avalanche) για να φθάσουν σε παιχνίδια παρατηρητικότητας (π.χ. Chicken Lover). Πολλά απο αυτά βγάζουν αρκετό γέλιο.



Με την πρώτη ματιά θα το κατατάξετε εύκολα στα "μικρο-παιχνίδα" της αγοράς, γιατί από πλευράς γραφικών και ήχου... δεν αξίζει μία. Κυριαρχούν τα cartoon-ίστικα ανθρωπάκια με τη "σπαστή" κίνηση και τους άθλιους χρωματισμούς, ενώ ακούγονται ήχοι μουσικής country, στα πρότυπα του Chef, με τις κιθάρες και τα "κλαπατσίμπανα" να σε προδιαθέτουν να βγάλεις το παιχνίδι από το PC και να κρύψεις το CD, ώστε να μη φαίνεται.



Το SPC's LS παραδόξως δεν απευθύνεται σε μικρά παιδιά. Το εξώφυλλο μας προειδοποιεί πως το game δεν συνιστάται για ανηλίκους, γιατί η γλώσσα και το περιεχόμενό του δεν αρμόζουν στις "τρυφερές" ηλικίες. Γι' αυτόν το λόγο μην ξεγελαστείτε από τις χαρούμενες φατσούλες που θα δείτε.

TRICK STYLE

REVIEWER	ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΑΝΟΥΚΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	75%

Τις περισσότερες φορές που επιλέγουμε κάποιο παιχνίδι για να ψηχαγωγηθούμε, τρέφουμε την ελπίδα ότι θα έχει κάτι που θα μας κάνει να ξεχαστούμε. Αυτό ισχύει για τους τίτλους που είναι "μέσα" στον ανταγωνισμό και μπορούν να αξιολογηθούν με βάση τα κριτήρια των ημερών. Συνεπώς, όταν κάνουμε λόγο για παιχνίδια στο στιλ του Trick Style, τα κριτήριά μας δεν είναι τα ίδια. Για να φτάσετε στο σημείο να πληρώσετε για το συγκεκριμένο game (τα περι πειρατίας δεν είναι του παρόντος), πιθανότατα θα σας αρέσουν τα Boards ή θα θέλετε να ξεκουράσετε το μυαλό σας από τους δύσκολους γρίφους άλλου παιχνιδιού.



Το Trick Style σας δίνει τη δυνατότητα (!) να πάρετε μέρος σε αγώνες που λαμβάνουν χώρο στο μακρινό μέλλον και ως κύριο "συστατικό" τους έχουν το snowboarding, χωρίς φυσικά το πρώτο συνθετικό. Είστε, λοιπόν, πάνω στη virtual σανίδα σας και τρέχετε από δω κι από κει, κυνηγώντας το χρόνο και τον υπολογιστή-αντίπαλό σας (από όσο μπόρεσα να καταλάβω έχει μέτριο επίπεδο δυσκολίας) κάνοντας φιγούρες (εντυπωσιακές, δεν μπορώ να πω). Ολα αυτά συμβαίνουν σε ένα όμορφο περιβάλλον που μπορεί να σας εντυπωσιάσει με τη λεπτομέρειά του, αφού τα γραφικά είναι προσεγμένα. Ως προς τον ήχο, το TS δεν θα σας ξαφνιάσει, αφού είναι "εμπλουτισμένο" με γρήγορη rave μουσική (μπλιαχ) - δεν θα μπορούσε να είναι αλλιώς σε τέτοιου είδους game.



Πιστεύω πως αυτά και μόνο τα στοιχεία δεν είναι ικανά να σας κάνουν να ασχοληθείτε πάνω από δέκα λεπτά μαζί του. Φυσικά, εάν είστε πωρωμένοι με σανίδες, άλματα, φιγούρες και μια ατμόσφαιρα του "cool-και-καλά" στιλ, τότε αγοράστε τον τίτλο. Μην πείτε, όμως, πως δεν σας προειδοποιήσαμε!

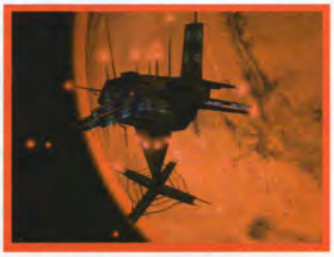
HINTS & TIPS

Γεια σας, πιστοί μου υπήκοοι και καλοί μου φίλοι, και χρόνια σας πολλά - προπαντός καλά. Να 'μαστε, λοιπόν, και αυτό το μήνα μαζί σε απευθείας μετάδοση από το πεδίο της μάχης, ε... των Hints'n'Tips ήθελα να πω, με κόλπα και κωδικούς για τα αγαπημένα σας παιχνίδια αλλά και τα πιο πρόσφατα που έχουν κυκλοφορήσει. Οπως πιθανότατα γνωρίζετε, στο εξής το αγαπημένο περιοδικό σας θα γίνει 15νθήμερο. Επομένως η στήλη αυτή θα χρειαστεί και τη δική σας ενεργό βοήθεια για να μπορέσει να αντεπεξέλθει όσο το δυνατόν καλύτερα στις νέες απαιτήσεις και υποχρεώσεις της προς εσάς. Περιμένω λοιπόν τα σχετικά γράμματα και τα e-mails σας. Μέχρι τότε καλές γιορτές, και ευτυχισμένη η νέα ... χιλιετία.

του Nosferatu,
Vampire of the new Millennium

UNREAL TOURNAMENT

Ξεκινάμε αυτό το μήνα με κωδικούς για το Unreal Tournament, ίσως το καλύτερο παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου μέχρι τώρα, με



εκπληκτικά γραφικά και ήχο. Σημειώνω ότι οι κωδικοί που ακολουθούν ισχύουν για το Single Player παιχνίδι και όχι για το Multiplayer. Για να τους ενεργοποιήσετε θα πρέπει να πατήσετε πρώτα το πλήκτρο "~" για να μπείτε στην κονσόλα, και εν συνεχεία να δώσετε:



- **Iamtheone:** Ενεργοποιεί το cheat mode
- **God:** God Mode
- **Loaded:** Παίρνετε όλα τα όπλα
- **Allammo:** Αποκτάτε πλήρη οπλισμό
- **Ghost:** Περπατάτε μέσα από τους τοίχους
- **Fly:** Τι θα λέγατε για μια ωραία πτήση;
- **Walk:** Walk Mode
- **Killall [class]:** Εξολοθρεύστε όλους τους εχθρούς της class που αναφέρεται στην παρένθεση





- **Playersonly:** "Παγώνει" το χρόνο. Αν θέλετε να τον επανενεργοποιήσετε δώστε UnFreeze
- **Behindview 1:** Αλλαγή κάμερας
- **Behindview 0:** Επαναφορά στην αρχική κάμερα
- **Open [όνομα χάρτη]:** Μεταφέρεστε στο χάρτη που θα δώσετε
- **Summon [αντικείμενο]:** Αποκτάτε ένα από τα ακόλουθα αντικείμενα (αφού το γράψετε στις αγκύλες): Cannon, Eightball, Flakcannon, Nali, Skaarjwarrior, Quad Shot

LEGO RACERS

Να και ένα tip για όσους από εσάς αρέσκονται στα παιχνίδια αυτού του είδους, είτε λόγω ηλικίας, είτε λόγω αναμνήσεων, είτε επειδή τέλος πάντων αισθάνονται παιδιά και δεν ντρέπονται γι' αυτό.







Δώστε λοιπόν στο μενού κατασκευής οδηγού και στην επιλογή ονόματος ένα από τα εξής "ονόματα":

- **FLYSKYHIGH:** Rocket Car
- **NWHLS:** Οδηγήστε ένα αυτοκίνητο χωρίς ρόδες!



- **FSTFRWRD:** Fast Mode
- **NCHSSS:** Εχετε δει ποτέ αμάξι χωρίς σασί; Αν όχι, θα δείτε τώρα! Αν ναι, ξαναδείτε το.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Σίγουρα η επιστροφή του Dr Jones στο χώρο των computer games από τη LucasArts αποτελεί ένα σημαντικό γεγονός. Γεγονός









αποτελούν επίσης τα πρώτα cheats γι' αυτό, τα οποία και σας παραδίδω. Για να ενεργοποιήσετε κάποιο από αυτά, πατήστε το F10 κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού και δώστε έναν από τους εξής κωδικούς στο παράθυρο εντολών:

- **Talkit_marion on:** God Mode
- **Urgon_elsa:** Αποκτάτε όλα τα όπλα
- **Azerim_sophia:** Αντικείμενα υγείας (Health)

CARNIVORES

Ενα παιχνίδι όπου σκοπός σας είναι να αποφύγετε να γίνετε μεζεδάκι στα δόντια των σαρκοφάγων δεινόσαυρων που σας κυνηγούν ανηλεώς. Αν θέλετε βοήθεια σε





ΤΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABE'S ODYSSEY	103
AGE OF EMPIRES 2	108, 111
ALIENS vs PREDATOR	108
ALPHA CENTAURI	104, 105
ANNO 1602	110
ARMY MEN	103
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BALDUR'S GATE	103, 104
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BLADE RUNNER	103
BLOOD 2	103, 104
BRAVEHEART	111
CAESAR 3	103
CARMAGEDDON 2	103, 105
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106, 107, 111
CIVILIZATION 2	106
CLOSE COMBAT III	110
COLIN McRAE RALLY	105
COMMANDOS: BTCOD	105, 106, 107
DARKSTONE	110
DEER HUNTER	102
DELTA FORCE	104
DRAKAN	109
DUNE 2000	103
DUNGEON KEEPER 2	111
EXPANDABLE	111
FALCON 4.0	112
FIFA 2000	111
FIFTH ELEMENT	102
FINAL FANTASY VII	111
FUTURE COP: LAPD	107, 110
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GRAND THEFT AUTO 2	112
GET MEDIEVAL	102
GRAND TOURING	105
HALF-LIFE	102
HERETIC II	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	106
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109
IMPERIUM GALACTICA	106
JAGGED ALLIANCE 2	110
KING'S QUEST 8	107
MEN IN BLACK	104
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	107
MIGHT & MAGIC VII	110
MOTO RACER	103
MYTH 2: SOULBRINGER	103, 104, 106
NBA LIVE 99	105
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 3	108
NEED FOR SPEED 4	108
NHL '99	107
NHL 2000	112
NIGHTMARE CREATURES	104
NOCTURNE	110
POPULUS: THE BEGINNING	102
POWERSLIDE	104
PREMIER MANAGER 99	109
RAGE OF MAGES	103, 107
RAGE OF MAGES 2	109
RAILROAD TYCOON 2	103
RAINBOW SIX	102
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
REDLINE	106
REQUIEM	107
RESIDENT EVIL 2	105
RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106
RE-VOLT	110
ROLLERCOASTER TYCOON	107
S.C.A.R.S.	108
SETTLERS 3	106
SHOGO	104, 105
SIMCITY 3000	103, 104
SIN	102
SNOWMOBILE RACING	107
SOLDIERS AT WAR	105
SOUTH PARK	106
SPORT CARS GT	107
STARCRAFT	104
STARCRAFT: BROOD WAR	103
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
SYSTEM SHOCK 2	109
TA KINGDOMS	109
TEST DRIVE 5	102
THIEF: THE DARK PROJECT	105
TOCA 2	106
TOMB RAIDER 3	103, 105
TRESPASSER	102, 105
TUROK 2	105
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
UNREAL	102
WAR OF THE WORLDS	104
WARGASM (DEMO)	103
WCW NITRO	106
WING COMMANDER: PROPHECY	107
WING COMMANDER: SECRET OPS	102
WWII FIGHTERS	108
WORMS ARMAGEDDON	107
X-WING ALLIANCE	107, 110

HINTS & TIPS



αυτό, τότε πληκτρολογήστε debugon ενώ παίζετε, έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε το debug mode. Μπαίνοντας στο mode αυτό οι δεινόσαυροι δεν θα σας βλέπουν, μέχρι εσείς να πυροβολήσετε. Επίσης θα έχετε πλέον άπειρο οπλι-





σμό, ενώ και η λάβα δεν είναι ένα θέμα που θα σας "καίει". Αν θέλετε, μπορείτε να πατήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα και να λάβετε τα αντίστοιχα αποτελέσματα:

CTRL: Τρέχετε γρηγορότερα

SHIFT+S: Ταχύτητα... Asanovic! (Slow motion)

CTRL+N: Μεγάλου μήκους άλματα

TAB: Πλήρης χάρτης

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Να και κάποιοι κωδικοί για αυτό το νέο παιχνίδι στρατηγικής που προωθεί σίγουρα το ομαδικό πνεύμα και σας καλεί να σκεφτείτε και να ενεργήσετε ως μέλος μιας στρατιωτικής ομάδας. Ενώ





λοιπόν παίζετε, πατήστε τα πλήκτρα Shift για να ανοίξετε την κονσόλα και εν συνεχεία δώστε ένα από τα ακόλουθα:

- **Iamleet:** Κερδίζετε την τρέχουσα αποστολή
- **Johnwoo:** Επιβραδύνει την πρόοδο του παιχνιδιού
- **Swatlord:** God mode για όλη την ομάδα
- **Casual:** Ενα ολίγον σόκιν tip, καθώς βλέπετε όλη την ομάδα σας χωρίς παντελόνια και μπλούζες
- **Doubleshot:** Γρηγορότερες ρίψεις
- **Nc17:** Περισσότερο αίμα
- **Noshades:** Παίξτε τις νυχτερινές αποστολές σαν να είναι ημερήσιες
- **Hotstuff:** Οι ύποπτοι σκοτώνονται πιο δύσκολα
- **Justin:** Οι ύποπτοι δεν παραδίδονται ποτέ (ωραίο αυτό, γίνεται και τραγούδι!)

Επίσης ένα ενοχλητικό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι πολλές φορές μπορεί να σκοτώσετε μόνοι σας τα μέλη της ομάδας σας. Αν θέλετε να το αλλάξετε αυτό, τότε θα χρειαστείτε έναν Hex editor, για να τροποποιήσετε το αρχείο swat.cgg του παιχνιδιού. Αφού λοιπόν το ανοίξετε, βρείτε τη γραμμή "shootgoodguys=1" και μετατρέψτε τη σε "shootgoodguys=0". Από εδώ και πέρα



οι σφαίρες σας δεν θα σκοτώνουν τα δικά σας άτομα.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Πολλοί από εσάς -και με το δίκιο σας- παραπονεθήκατε για τη μη λειτουργία των κωδικών του παιχνιδιού αυτού, καθώς σας είχα -λανθασμένα- υποδείξει να πληκτρολογήσετε













αυτό που σας ενδιέφερε ενώ παίζατε. Λοιπόν για να λειτουργήσουν οι κωδικοί, πρέπει να τους γράψετε στο κυρίως μενού του παιχνιδιού. Είπαμε, άνθρωποι (έστω και με ολίγον από... βαμπίρ) είμαστε, λάθη κάνουμε [ή μήπως το αντίθετο:]. Και για να μη με "βρίζετε", σας δίνω άλλους δύο extra κωδικούς και ένα "Easter Egg" που περιλαμβάνει το παιχνίδι.

- **OUTMYWAY:** Μόλις κορνάρετε οι άλλοι οδηγοί τρακάρουν
- **RESETYA:** Μόλις κορνάρετε οι άλλοι οδηγοί αποσύρονται

Σημείωση: Οι ανωτέρω κωδικοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην Pause Screen (οθόνη παύσης).

Mini-Game Easter Egg

Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτό το extra παιχνιδάκι, πατήστε τα credits icon.

Αλλάξτε το display τους από text σε photos στην κορυφή και μόλις δείτε μία photo, αρχίστε να κάνετε συνέχεια click επάνω της μέχρι να σταματήσουν να εμφανίζονται οι υπόλοιπες. Αφού το κάνετε αυτό, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα παιχνιδάκι που ονομάζεται "Click the Photo", όπου σκοπός σας είναι να "τραβάτε" όσο πιο γρήγορα μπορείτε κάποιες φωτογραφίες που θα εμφανίζονται.

NOCTURNE

Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί μια ιδιάζουσα περίπτωση καθώς, πριν καλά-καλά κυκλοφορήσει, έχει κι-



SEGA PC
• Τώρα ο ρεαλισμός από τις αίθουσες ηλεκτρονικών μεταφέρεται στο PC σας!
• Πιάστε το τιμόνι των καλύτερων αγωνιστικών αυτοκινήτων, τα οποία έχουν αναπαρασταθεί με κάθε τεχνική λεπτομέρεια.
• Σπρώξτε 18 διαφορετικά αυτοκίνητα στα όριά τους, σε ένα Πρωτάθλημα 10 χρόνων, ή σε κλασσικό Arcade Mode.
• Προκαλέστε οδηγούς από όλο τον κόσμο στο Global Net Ranking του Sega Rally, σε split screen ή μέσω δικτύου.
Ένα παιχνίδι που δεν απευθύνεται σε θεατές!
SEGA
empire INTERACTIVE
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
BEACON MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΓΡΑΜΜΟΥ 71 15124-ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: 6143252-7, FAX: 6143251
www.beacon.gr
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.





νήσει το ενδιαφέρον μιας μεγάλης μερίδας γύρου, εεε gamers εννοούσα (μάλλον πεινάω λιγάκι λόγω μεσημεριού). Εδώ θα βρείτε κωδικούς και για την original έκδοση αλλά και για την πρώτη patched έκδοση.



Πατήστε το F10 και εν συνεχεία δώστε:

(Original Version)

- **Godgames:** God Mode
- **Winblows:** Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον οπλισμό
- **Skeletonkey:** Σας δίνει το Skeleton Key
- **Moreammo:** Σας δίνει επιπλέον οπλισμό
- **Goremode:** Ανέξοδες συναρμολογήσεις
- **Burningstake:** Σας δίνει φλεγόμενα βέλη
- **Thunderstorm:** Προκαλεί βροχή
- **Snowstorm:** Προκαλεί χιόνι
- **Bighead:** Big Head Mode (μεγάλα κεφάλια)
- **Healme:** Επανακτάτε υγεία (health)
- **Silver:** Σας δίνει 500 Silver Bullets
- **Aqua:** Σας δίνει 500 Aqua Vampire Bullets
- **Mercury:** Σας δίνει 500 Mercury Bullets
- **Goldmode:** Σας λέει "buy FLY!"
- **Freezer:** Κάνει τους εχθρούς σας να παγώσουν
- **Ifarted:** Μια μάσκα αερίων





- **Recharge:** Ανανέωση της μπαταρίας

(First Patched Version)

- **Iamacheatingbastard:** God Mode
- **Gimmecrap:** Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον οπλισμό (συν το God Mode)
- **Ebola:** Σκοτώνει τα πλάσματα που σας περιτριγυρίζουν
- **T2000:** Γίνεστε σαν τον Terminator 2000
- **Layitonme:** Επιπλέον οπλισμός
- **Amonra:** Σας δίνει το Sun Gun
- **Driveby:** Σας δίνει ένα Tommygun
- **Torchmyass:** Σας δίνει ένα φλογοβόλο
- **Tntrules:** Σας δίνει δυναμίτη
- **Woodenstakegun:** Σας δίνει ένα τόξο που εκτοξεύει ξύλινους πασσάλους
- **Shotgunshell:** Σας δίνει ένα Shotgun και 500 σφαίρες
- **Torchtip:** Φλεγόμενα βέλη
- **Dumbogun:** Elephant Gun
- **Baronsaturday:** Καλεί το βαρόνο
- **Reallycold:** Παγώνει τα πλάσματα
- **Keysuper:** Σας δίνει το Skeleton Key
- **Oldhat:** Αλλαγή καπέλου
- **Bandaid:** Πλήρης επανάκτηση ενέργειας
- **Aqua:** Σας δίνει 500 Aqua Vampire Bullets
- **Mercury:** Σας δίνει 500 Mercury Bullets
- **Youfarted:** Μια μάσκα αερίων
- **Pinkbunny:** Ανανέωση της μπαταρίας

DEER HUNTER 3

Το παιχνίδι απευθύνεται στους φίλους του κυνηγιού, που θέλουν να βιώσουν ανάλογες virtulal καταστάσεις στην οθόνη του υπολογιστή τους. Αν λοιπόν χρειάζεστε ένα επιπλέον χεράκι βοήθειας ή απλώς να αλλάξετε τις συνθήκες του παιχνιδιού, τότε πατήστε το F2 και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς. Για να τους επιβεβαιώσετε, θα πρέπει να ξαναπατήσετε το F2.





- **dh3find:** Σας μεταφέρει στο κοντινότερο ζώο
- **dh3nofear:** Τα ζώα δεν σας φοβούνται πλέον
- **dh3beacon:** Σας κάνει ακαταμάχητους στα ζώα





- **dh3sightin:** Δείτε αξιοθέατα στο όπλο σας!
- **dh3leadeye:** Η οπτική σας ακολουθεί τη σφαίρα σας
- **dh3water:** Βρέχει!
- **dh3ice:** Και χιονίζει (όχι δεν λέει ότι και η γάτα νιαουρίζει)



- **dh3zeus:** Ρίχνει κεραυνούς
- **dh3monster:** Μεγάλου μεγέθους ελάφια
- **dh3homegym:** Τα ελάφια δεν σκοτώνονται
- **dh3showme:** Δείτε μέσω του χάρτη πού υπάρχουν ελάφια
- **dh3skyhook:** Flight mode (πετάω, πετάω)

FIFA 2000

Μια διευκρίνιση για τους κωδικούς που σας είχα δώσει στο προηγούμενο τεύχος για το συγκεκριμένο παιχνίδι: Τους κωδικούς που είδατε δεν θα τους δώσετε ενώ παίζετε, αλλά στο ειδικό μενού που υπάρχει στο options του παιχνιδιού, από όπου θα μπορείτε να ορίζετε εάν και ποιοι θα ισχύουν σε κάθε παιχνίδι που παίζετε. PC


SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
Στην καρδιά της Σεπτέρρα βρίσκεται ο Πυρήνας, ένας τεράστιος βιο-υπολογιστής. Επτά ήπειροι σε διαφορετικά υψόμετρα, καθεμία με τον δικό της πολιτισμό, αιωρούνται σε τροχιά γύρω από τον Πυρήνα. Σύμφωνα με μια αρχαία προφητεία του Μάρντουκ, του Δημιουργού, οι ήπειροι της Σεπτέρρα θα ενωθούν κάποια μέρα σε ένα και μοναδικό επίπεδο. Οι Εκλεκτοί, φανατικοί υποστηρικτές της δικής τους πνευματικής και τεχνολογικής ανωτερότητας, προσπαθούν να επιταχύνουν αυτή τη διαδικασία, προκαλώντας τεράστιες καταστροφές που απειλούν τη ζωή όλων των κατοίκων της Σεπτέρρα. Εν τω μεταξύ, μια νέα γυναίκα, με το όνομα Maya, μπλέκεται στην καταστροφή και βρίσκεται να αντιμετωπίζει ανυπέρβλητα εμπόδια. Χωρίς βοήθεια, δεν έχει καμιά ελπίδα να εκπληρώσει την προφητεία πριν να καταστραφεί ολοσχερώς η Σεπτέρρα.
Αλλά ποιον μπορεί να εμπιστευθεί σε έναν κόσμο που μαίνεται από πολέμους και μίση - έναν κόσμο στο χείλος του αφανισμού;
Ένα φανταστικό RPG με περισσότερους από 140 χαρακτήρες.
Πρωτότυπο σενάριο.
Επιλέξτε μέχρι και 8 συντρόφους.
Συνδυασμός real time και turn based.
Δημιουργήστε και χρησιμοποιήστε μέχρι και 120 spells.
Εξερευνήστε πάνω από 200 τοποθεσίες.
Manga rendered γραφικά SVGA 16bit.
VALKYRIE STUDIOS
© 1999, Valkyrie Studios, Inc., and its licensors, all rights reserved. Valkyrie Studios ™
QuickTime™
TopWare INTERACTIVE
BEACON MULTIMEDIA
www.beacon.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ BEACON MULTIMEDIA, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 6747727-8, FAX: 6712089

DARKSTONE
ΜΕΡΟΣ Α'

Η πρώτη εντύπωση που δίνει το Darkstone είναι ότι πρόκειται για πιστό αντίγραφο του Diablo. Μία εις βάθος ενασχόληση με το παιχνίδι θα οδηγήσει σε μια άποψη που ουσιαστικά δεν απέχει πολύ από την πρώτη εντύπωση. Εχουν αντιγραφεί αρκετά βασικά στοιχεία από το Diablo, όπως το inventory του χαρακτήρα, τα attributes των όπλων, τα spells και οι NPCs της πόλης, έχουν όμως προστεθεί και στοιχεία που δεν υπήρχαν στο Diablo και ουσιαστικά αναγάγουν το Darkstone σε αναβάθμιση του τίτλου της Blizzard. Εμείς, τώρα, ως "καλά παιδιά", σας προσφέρουμε κάποιες οδηγίες για τις αποστολές του παιχνιδιού, μία-δύο χρήσιμες τακτικές εξόντωσης αντιπάλων και hints'n'tips που θα σας βοηθήσουν.

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Λίγο πριν τη σύνταξη του οδηγού για το Darkstone έπεσε στα χέρια του γράφοντος ένα τεύχος του "PC Master" όπου στη στήλη "Αλληλογραφία" υπήρχε μια άποψη ενός αναγνώστη που οδήγησε σε σκέψεις. Αραγε ποια είναι τα κριτήρια κατά τα οποία αποφασίζεται αν ένα παιχνίδι RPG είναι σοβαρό ή μη; Πώς δηλαδή κρίνεται ένα παιχνίδι ποιοτικό; Είναι το gameplay που το χαρακτηρίζει, η τέχνη και αισθητική των γραφικών του, το σενάριο; Η μήπως είναι τελικά η φιλοσοφία που μεταδίδει; Δεν ξέρω πόσοι από εσάς τοποθετείτε στην ίδια κατηγορία RPG τίτλους όπως το Might and Magic, το Diablo ή το Fallout -ελπίζω ελάχιστοι, γιατί και τα τρία αφορούν σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες. Αν αναζητήσετε κάποιο παιχνίδι RPG με κύρια κριτήρια το σενάριο, τους ήρωες και τη φιλοσοφία του εν γένει, ασχοληθείτε με οτιδήποτε γιαπωνέζικο -το περιεχόμενό του απέχει παρασάγγας από τα ευρωαμερικανικά αντίστοιχα. Αν όμως επιθυμείτε ασταμάτητο gameplay με εύκολο χειρισμό, εντυπωσιακά spells, αναβαθμίσεις ηρώων και οπλισμού και κλικ-και-σκοτώνω καταστάσεις, ρίξτε μια ματιά και στο Darkstone. Αρκετά σας κουράσαμε όμως. Ας πάμε "στο ψητό" του guide.



You, Animal, You...

Καταρχήν, πρέπει να αναφερθεί ότι το Darkstone δεν είναι ένα παιχνίδι όπου επιλέγετε ένα επίπεδο δυσκολίας, το τερματίζετε και αυτό ήταν. Τα επίπεδα δυσκολίας δεν υπάρχουν μόνο για να δυσκολεύουν τους αντιπάλους και να κάνουν boost στα hit points και το damage των πλασμάτων που θα συναντήσετε. Οι προγραμματιστές της Delphine, θέλοντας να διευρύνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, δημιούργησαν ένα παιχνίδι όπου το πρώτο επίπεδο δυσκολίας είναι ουσιαστικά μια πρώτη ματιά σε αυτό, αφού τα "καλά" εμφανίζονται στο Expert και, κυρίως, στο Master επίπεδο δυσκολίας. Τι εννοώ; Διαβάζετε και μαθαίνετε...



Ο βασικός χαρακτήρας του γράφοντος (ξέρετε, βγαίνει κάθε βράδυ στα σκοτάδια και φωνάζει ότι είναι ο Cloak, όπως έκανε και ο Ιταλός νέος που νόμιζε ότι ήταν ο Ken από το Street Fighter και ότι έπρεπε να σώσει τον κόσμο).

ΟΙ 7 ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΙ

Το Darkstone (ή, καλύτερα, η Darkstone) είναι ένας μονόλιθος που εμφανίστηκε μια ωραία πρωία στο χωριό του ήρωά μας και άρχισε να πετρώνει έναν έναν τους κατοίκους. Η πηγή του κακού είναι ο εξόριστος μάγος Draak, και εσείς, φυσικά, θα πρέπει να τη... στερέψετε. Ελάτε όμως που ο Draak μεταμορφώνεται σε έναν... drako που έχει regenerate! Για αυτό θα πρέ-



Οι δύο μάγοι (λείπουν ο τρίτος... και τα δώρα).

πει να έχετε μαζί σας το Time Orb, ένα artifact που κάνει τρωτό τον Draak για 20 δευτερόλεπτα, μέσα στα οποία θα πρέπει να τον στείλετε να βλέπει πώς είναι οι πατάτες κατά την ωρίμανσή τους. Αυτό το Time Orb μπορεί να συναρμολογηθεί από επτά κρυστάλλους, που θα πρέπει να βρείτε κατά την πορεία του παιχνιδιού. Ουσιαστικά κάθε κρύσταλλος αντιπροσωπεύει μια αποστολή, προσοχή, όμως: Η αποστολή για κάθε κρύσταλλο μπορεί να είναι τελείως διαφορετική από παιχνίδι σε παιχνίδι. Γενικά υπάρχουν τρεις αποστολές-ιστορίες για κάθε κρύσταλλο. Κάθε φορά που ξεκινάτε ένα παιχνίδι επιλέγεται τυχαία μία από το AI του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να παίζετε κάθε φορά διαφορετικό παιχνίδι. Επίσης, κάποιες αποστολές εμφανίζονται μόνο στα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας, κάτι που ενισχύει την άποψη ότι το παιχνίδι δεν εξαντλείται στον απλό τερματισμό του σε ένα επίπεδο δυσκολίας.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Στο παιχνίδι υπάρχουν προς επιλογήν οκτώ χαρακτήρες, οι οποίοι ουσιαστικά είναι τέσσερις, αφού υπάρχουν δύο φύλα για κάθε class. Ετσι, υπάρχουν οι Sorceress και Wizard, Priestess και Monk, Warrior και Amazon, Assassin και Thief. Τα τέσσερα αυτά classes δεν διαφέρουν μεταξύ των δύο... εκδόσεών τους, με την εξαίρεση της Sorceress και του Ξυπνάς-το-τέρας-μέσα-μου. Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο υπονοούμενο. Απλά, η Sorceress είναι ο μόνος χαρακτήρας του παιχνιδιού που ως discipline (μια άλλη ονομασία για τον όρο skill) κατέχει το Lycanthropy, τη δυνατότητα να μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο. Η ικανότητα αυτή βέβαια δεν είναι τόσο αποτελεσματική όσο εντυπωσιακή φαίνεται, καθώς όταν η Sorceress θα έχει βρει τα τέλεια όπλα και την τέλεια πανοπλία, μια μεταμόρφωση σε λυκάνθρωπο θα χαρακτηριζόταν περισσότερο ως τάση αυτοκτονίας. Ας κάνουμε όμως μια αναφορά στα disciplines των χαρακτήρων και στο τι προσφέρει καθένα από αυτά:

Πρώτα από όλα θα πρέπει να αναφερθεί ότι τα Disciplines αποτελούν ένα πάρα πολύ σημαντικό κομμάτι του Darkstone. Ειδικά κάποια από αυτά εξυψώνουν σε άλλα επίπεδα το χαρακτήρα που τα κατέχει και ουσιαστικά αποτελούν το κύριο διαχωριστικό σημείο μεταξύ των classes. Τα Disciplines μπορείτε να τα μάθετε από τον Master Dalsin στο χωριό, έναντι βέβαια κάποιας αμοιβής, που ξεκινά από 800 Gold και φτάνει σε επίπεδα που... δεν θυμάμαι (τόσο υψηλά). Επίσης, όπως και τα spells (διαβάστε στη συνέχεια), χαρακτηρίζονται και αυτά από levels που φτάνουν μέχρι και το 10ο, το οποίο βέβαια μπορείτε να πληρώσετε για να μάθετε μόνο όταν φτάσετε το χαρακτήρα σας στο 54ο level (το 1ο level μαθαίνεται από την αρχή).

ΟΙ "ΣΠΟΥΔΕΣ" ΤΩΝ ΜΑΓΩΝ

Identification (Αναγνώριση): Με αυτό αναγνωρίζετε τα unidentified αντικείμενα-όπλα-πανοπλίες (αρκετά προφανές). Πάντως τα "καλά" αντικείμενα χρειάζονται αρκετά υψηλό level αυτού του skill και, αν δεν μπορείτε να τα κάνετε identify, μπορείτε να αναθέσετε στη Madame Irma στο χωριό να σας τα αναγνωρίσει, έναντι αμοιβής βέβαια. Πάντως έχει πλάκα όταν ο χαρακτήρας αναγνωρίζει ένα BMF όπλο και βγάζει ένα επιφώνημα ενθουσιασμού (για όσους δεν γνωρίζουν, το "B" σημαίνει Big και τα "M"



Εδώ βλέπετε το γραφικό αποτέλεσμα του συνδυασμού των spells Berserk & Invisibility καθώς και της μαγικής αύρας του Vampiric Axe (μπλέξιμο, ε;).

και "F" σημαίνουν... ας πούμε... κορυφαίο).

Learning (Μάθηση): Βασικό για όλους τους χαρακτήρες και... σχεδόν όλα τα παιχνίδια που σχετίζονται με experience και βελτίωση χαρακτήρα. Με αυτό παίρνετε πιο πολλά experience και πρέπει να το μαθαίνετε a priori.

Meditation (Διαλογισμός): Με αυτό μπορείτε να αυξήσετε προσωρινά τα Mana points σας για να κάνετε cast κάποιο "Mana-βόρο" spell. Οσο καλύτερα κατέχετε το discipline τόσο περισσότερο θα διαρκεί αυτή η αύξηση του επιπέδου των Mana points. Η αύξηση είναι ανάλογη του level που το κατέχετε: Αν κατέχετε το Level 5 Meditation, θα αυξήσετε τα Mana points κατά 50, αν κατέχετε το Level 7, θα τα αυξήσετε κατά 70, κ.ο.κ.

Recharging (Επαναφόρτιση): Με αυτό κάνετε recharge τα staves ή οποιοδήποτε άλλο μαγικό αντικείμενο προσφέρει τη χρήση κάποιου spell.

Communion (Θεία Επιφώτιση;): Η δυνατότητα να αυξάνετε τα Mana points σας με πιο ταχείς ρυθμούς. Λειτουργεί αυτόματα, χωρίς να χρειάζεται κάποια ενέργειά σας (βλ. cast).

Language (...Γλωσσολογικές Γνώσεις): Στο Darkstone υπάρχει η δυνατότητα να κρυπτογραφείτε τα μηνύματά σας προς έναν άλλο παίκτη σε περίπτωση ύπαρξης κάποιου τρίτου παίκτη-εχθρού. Αν αναλογιστείτε, όμως, ότι σε multiplayer "βρώμικα" παιχνίδια όλοι οι χαρακτήρες είναι "εξηντάρηδες" (το ανώτατο όριο στο level κάθε χαρακτήρα), τότε το Language κρίνεται ως μια πάρα, μα πάρα πολύ μεγάλη...



Το παιχνίδι είναι αρκετά σκοτεινό, ειδικά στην αρχή. Δεν είναι τυχαία η ύπαρξη δύο(!) spells που βελτιώνουν την κατάσταση.

μπούρδα!

Detection (Εντοπισμός): Με αυτό εντοπίζετε τα μαγικά αντικείμενα που έχουν πέσει στο έδαφος. Κάτι σαν το αντίστοιχο δεν-θυμάμαι-πώς-λεγόταν στο Hellfire. Και αυτό κρίνεται μάλλον ανόητο, εκτός φυσικά αν δεν έχετε εξοικειωθεί με το σύστημα της οπτικής και της χρήσης της κάμερας (ζουμ) στο παιχνίδι και χάνετε τα αντικείμενα που πέφτουν από τα τέρατα ή όταν πεθάνετε. Αυτό το descipline χαρακτηρίζει μόνο τις σπουδές του Wizard, σε αντιστάθμιση με το Lycanthropy, που υπάρχει μόνο για τη Sorceress.

Lycanthropy (Ξυπνάς το τέρας μέσα μου): Αν και πολύγωνο, η Sorceress χαρακτηρίζεται από βαθύ ντεκολτέ, και για αυτό το Lycanthropy θα πρέπει να υπήρχε για όλους τους αρσενικούς χαρακτήρες στο Darkstone. Μετά αυτή τη μικρή υποσημείωση θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Strength του τέρατος εξαρτάται αποκλειστικά από -και είναι ακριβώς ανάλογο με- το επίπεδο των Mana points της Sorceress.

ΟΙ ΠΕΙΘΑΡΧΙΕΣ ΤΩΝ ΜΟΝΑΧΩΝ

Perception (Αντίληψη): Με αυτό εντοπίζετε τα παγιδευμένα κιβώτια ή τις παγίδες στο έδαφος. Αν φτάσετε πάντως στο 10ο Level, αυτό δεν σημαίνει ότι θα εντοπίζετε κάθε παγίδα στο παιχνίδι, αφού η προσθήκη ακόμη ενός επιπέδου δυσκολίας, με το patch 1.03 του



Βρε παιδιά, έχω τραπέζι, τι βαράτε;. Θέλετε να φέρω το φίλο από τη συναυλία...;

Hero Level, έφερε μαζί παγίδες μη εντοπίσιμες και αρκετά θανάσιμες. Γενικά πάντως κρίνεται ιδιαίτερα σημαντικό μόνο σε συνδυασμό με το Defusing των Thieves - τι νόημα έχει να γνωρίζεις αν υπάρχει μια παγίδα, όταν δεν μπορείς να την αφοπλίσεις; Εντάξει, έχει κάποιο νόημα, αλλά...

Learning: A must...

Medicine (...Ιατροφαρμακευτικές γνώσεις): Με αυτό γιατρεύετε τους άλλους παίκτες.

Exorcism: Με αυτό αφαιρείτε την κατάρα από Cursed αντικείμενα που πιθανώς φορά ο άλλος χαρακτήρας. Τα Cursed αντικείμενα δεν αναγνωρίζονται μέσω του identify και η κατάρα κάνει την εμφάνισή της μόνο όταν το φορέσει/χρησιμοποιήσει ο χαρακτήρας. Αρκετές κατάρες είναι... γελοίες, όπως το Leaking Pokets (κάθε λίγο και λιγάκι πέφτει ένα αντικείμενο από το inventory του χαρακτήρα - αρκετά διασκεδαστικό σε multiplayer), και άλλες λιγότερο αστείες, όπως όταν θα δείτε να γερνάτε πάρα πολύ γρήγορα και να φτάνετε σε ηλικία μεσόκοπου ατόμου.

Prayer (Προσευχή): Με αυτό αυξάνετε το Armor Class του χαρακτήρα. Το ποσό και η διάρκεια της αύξησης καθορίζονται από το level όπου το αποκτάτε (όπως και για το meditation).

Master of Arms (Επιδεξιότητα με τα όπλα): Με αυτό αυξάνονται αυτόματα οι ικανότητές σας στα όπλα, δηλαδή η ταχύτητα της επίθεσης και το ποσοστό "To Hit".

Communion: Τα 'παμε...

ΚΛΕΦΤΕΣ & ΔΟΛΟΦΟΝΟΙ

Defusing (Αφοπλισμός παγίδων): Ανατρέξτε στην... παρένθεση.

Identification: Ο,τι ισχύει και για τους μάγους.

Learning: Κάτσε καλά, κάτσε καλά ... (βρε, δεν...)

Perception: Πολύ σημαντικό σε συνδυασμό με το Defusing, που όμως, όπως αναφέραμε, δεν πετυχαίνει στις παγίδες των τελευταίων επιπέδων του Hero Level.

Silence (Σιωπή): Αυτό το descipline φαίνεται άχρηστο, όμως είναι ΚΟ-ΡΥ-ΦΑΙ-Ο. Λειτουργεί αυτόματα και από μόνο του δεν πετυχαίνει τίποτα. Αν όμως το συνδυάσετε με το spell Invisibility, τότε δεν σας παίρνει κανείς χαμπάρι. Αν σας φαίνονται λίγο περίεργα όλα αυτά, θα πρέπει να σημειωθεί ότι πολλές φορές το Invisibility δεν αρκεί για να μη γίνετε αντιληπτοί από το μαγικά τέρατα, αφού αυτά προφανώς εντοπίζουν τη ζωτική ενέργειά σας ή τους ήχους που κάνετε όταν τα πλησιάζετε. Ομως το Silence τα αναιρεί όλα αυτά και μπορείτε έτσι να κάνετε άνετα τη δουλειά σας. Ποια είναι αυτή;

Theft (Κλοπή): Η υπέρτατη επένδυση στο παιχνίδι. Επενδύστε στο skill αυτό και, αν έχετε ενισχύσει και το Silence και έχετε μάθει και το Invisibility, θα βαρεθείτε να κάνετε Magic Door (η δύναμη της συνήθειας έκανε τον γράφοντα να γράψει αρχικά Town Portal) για να πουλάτε τα λάφυρα στην πόλη. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι, αν είστε invisible, μπορείτε να κλέψετε χωρίς να φανερωθείτε (αντίθετα με τις οποιεσδήποτε άλλες ενέργειες, όπου, έστω στιγμιαία, γίνεστε ορατοί). Επίσης μπορείτε να χρησιμοποιείτε το Theft ταυτόχρονα με την όποια hand-to-hand επίθεση κάνετε, αφού το παιχνίδι ανταποκρίνεται αμέσως όταν επιλέξετε να κάνετε Theft. Ετσι θα μπορείτε να σκοτώνετε τους αντιπάλους και ταυτόχρονα να τους κλέβετε. Σημαντικότατο: Με το Theft κλέβετε αντικείμενα που δεν θα βρίσκατε με τίποτα στο παιχνίδι

από άλλες πηγές ή θα τα βρίσκατε σε πολύ δυσκολότερα levels - π.χ. μόνο με κλέψιμο θα βρείτε ένα Torch με +30 To All Attributes! Σημαντικό No2: Για ορισμένα δέκατα του δευτερολέπτου μπορείτε να κλέψετε κάτι από το πτώμα του πλάσματος που σκοτώσατε! Αντε, καλές μπάζες...

Trade (Εμπορικές Συναλλαγές): Ιδιαίτερα χρήσιμο skill, που όμως γίνεται ακόμη πιο χρήσιμο στον Warrior (ή την Amazon) σε συνδυασμό με το Repair skill που κατέχουν. Από μόνο του πάντως σας επιτρέπει να επιτύχετε καλύτερες τιμές σε οποιαδήποτε συναλλαγή μέσα στο παιχνίδι.



Αν βάλετε 1 Gold στο καλαθάκι δίπλα στο συγκρότημα, θα απολαύσετε το υπέροχο τραγούδι και θα δείτε ένα είδος video clip με συνεχείς μετακινήσεις της οπτικής. Ομοιό του δεν υπάρχει σε κανένα παιχνίδι.

ΟΙ ΑΡΕΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗ

Concentration (Αυτοσυγκέντρωση): Με αυτό αυξάνετε προσωρινά το μέγιστο damage που μπορείτε να προκαλέσετε με μια επίθεση.

Forester (σιγά, μην είναι και ο Ριτζ): Με αυτό βρίσκετε φαγητό. Μια μεγάλη ανοησία, αφού όχι μόνο θα βρίσκετε αρκετά συχνά φαγητό από τα πλάσματα που θα σκοτώνετε ή από το χωριό, αλλά κάποια στιγμή θα πάψετε να χρησιμοποιείτε τις συμβατικές μεθόδους τροφής με τη βοήθεια του spell Food (θα σας λύσει τα χέρια και θα αδειάσει και αρκετό χώρο από το inventory σας).

Learning: Μάθε, παιδί μου, γράμματα - ή, καλύτερα, πάρε, παιδί μου, περισσότερα experience points...

Master of Arms: Οπως και στους Priestess/Monk.

Orientation: Με αυτό φανερώνεται προσωρινά ο χάρτης κάθε περιοχής (μάλλον κουτό κι αυτό, αφού οι σκοτεινές περιοχές φανερώνουν επίσης τα μέρη που δεν έχετε επισκεφτεί - και κατά συνέπεια δεν μπερδεύεστε).

Repair (Επισκευή): Αλλη μια κορυφαία επένδυση. Στο Darkstone, τα όπλα που έχουν full durability αξίζουν πολύ περισσότερο από τα σχεδόν κατεστραμμένα. Βέβαια, κάθε φορά που κάνετε repair μειώνεται κατά ένα το Durability του όπλου, και καλό είναι να δίνετε στον blacksmith τα καλά όπλα σας. Αν όμως έχετε αντικείμενα προς πώληση, τότε καλό είναι να τα κάνετε μόνοι σας repair. Σε συνδυασμό με το Trade, μπορείτε να βγάλετε όχι μία αλλά πολλές περιουσίες (σκεφτείτε τώρα τι μπορείτε να κερδίσετε, αν έχετε επιλέξει έναν Warrior και έναν Assassin για το παιχνίδι σας... ΛΕΦΤΑ!).

Trade: Εδώ ισχύει ό,τι και για τους Thieves.

ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ ΑΛ ΧΑΛΙΛΙ

Μια και ο λόγος για λεφτά και εμπορία, ας κάνουμε μια βόλτα στα μαγαζιά του χωριού...

Gunther The Blacksmith

Εδώ μπορείτε να διεξάγετε τις αγοραπωλησίες σας, ακόμη και να κάνετε repair ή και upgrade τα όπλα σας. Εντάξει, το repair είναι λίγο πολύ γνωστό, όμως τι γίνεται με το upgrade; Η δυνατότητα αυτή ουσιαστικά αφορά μόνο στα καλά όπλα σας, τα οποία όμως έχουν αρκετά υψηλό durability. Γιατί αυτό; Κάθε φορά που θα κάνετε upgrade θα μειώνεται κατά ένα το μέγιστο durability του όπλου. Αν αυτό είναι μικρό, τότε θα χρειάζεστε συνεχείς επισκέψεις στο σιδερά για repair ή ακόμη και συνεχείς αναζητήσεις καλών όπλων, αφού μπορεί να καταστραφεί το όπλο (δηλαδή το durability να φτάσει σε μηδενικό επίπεδο) χωρίς να το αντιληφθείτε. Αν όμως έχετε όπλα με durability άνω του 100, τότε αξίζει να δώσετε αρκετά "πεντοχίλιαρα" για να τα αναβαθμίσετε ώστε να προξενούν κτηνώδες damage.



Εδώ βλέπετε απόσπασμα από το κανονικό video clip που υπάρχει στο CD και ελευθερώνεται ως επιλογή της βασικής οθόνης του παιχνιδιού μόνο αν το τερματίσετε.

Το κύριο ενδιαφέρον όσον αφορά στο σιδερά είναι, φυσικά, τα όπλα που πουλά και κυρίως ο τρόπος που αυτά ανανεώνονται. Το λογικό είναι να σκεφτεί κάποιος ότι τα όπλα που πουλά ο σιδεράς ανανεώνονται κάθε φορά που προχωράτε σε νέο επίπεδο. Σωστό! Επίσης, θα συνεχίσει ο ίδιος κάποιος, σε όσο πιο δύσκολο επίπεδο βρίσκεστε τόσο πιο καλά θα είναι τα όπλα του σιδερά. Λάθος! Τα όπλα και ο εξοπλισμός που πουλά ο Gunther ανανεώνονται ανάλογα με τον αριθμό των επιπέδων που έχετε επισκεφτεί και όχι ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας τους. Ετσι, αν επισκεφτείτε πρώτα π.χ. το 28ο Level, θα δείτε τα ίδια όπλα στο σιδερά με τα όπλα που θα βρίσκατε αν είχατε πάει πρώτα στο 1ο Level. Αυτή είναι μια μέθοδος που υιοθέτησε (ή σκαρφίστηκε) η Delphine για να αναγκάσει τον παίκτη να παίζει πολλή ώρα, έτσι ώστε να βρίσκει τα καλά όπλα μόνο αν έχει επισκεφτεί τουλάχιστον 20-25 επίπεδα στο παιχνίδι. Βέβαια, όσο πιο υψηλό γενικό επίπεδο δυσκολίας επιλέξετε για το παιχνίδι τόσο πιο καλά όπλα θα εμπορεύεται ο Gunther.

Οπως αναφέρθηκε και στην αρχή του άρθρου, τα επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού δεν αφορούν μόνο στη δυσκολία των εχθρών που θα αντιμετωπίσετε. Μια άλλη σημαντική διαφορά όσον αφορά στις διαβαθμίσεις του επιπέδου δυσκολίας είναι τα όπλα που θα πουλά ο Gunther. Αν πάρουμε ως παράδειγμα τα όπλα του Assassin,



Στο οχυρό των Orcs. Εντάξει, δεν είναι τόσο ανόητα ώστε να μην επιτίθενται. Απλά εγώ είμαι αόρατος...

τα δεδομένα έχουν ως εξής:

Στο επίπεδο δυσκολίας Novice, ο Gunther ξεκινά με τις γνωστές "σαβούρες", όπως γίνεται και σε κάθε παιχνίδι άλλωστε. Οταν έχετε ολοκληρώσει τουλάχιστον 25 επίπεδα (και όχι όταν έχετε φτάσει στο 25ο Level, όπως αναλύθηκε ανωτέρω), τότε μόνο θα δείτε να πουλά Chain Mail. Μην κάνετε το λάθος να νομίσετε ότι αυτή είναι η καλύτερη πανοπλία για τον Assassin! Αν, τώρα, κάνετε το ίδιο και στο Expert Level, θα δείτε το σιδερά να πουλά τη Studded Leather Armor - και, φυσικά, πάλι θα νομίσετε ότι βρήκατε την καλύτερη πανοπλία που μπορεί να φορέσει ο Assassin (ή η Thief, αφού ανήκουν στην ίδια class). Κάνετε τώρα το ίδιο στο Expert και θα δείτε, στα αλήθεια αυτή τη φορά, την τέλεια πανοπλία (στο είδος της, φυσικά) που μπορεί να φορέσει ο Assassin: τη Master's Armor. Το επίπεδο δυσκολίας Hero είναι μια προσθήκη της Delphine για τους πράματι "πεινασμένους" παίκτες, ενώ τα όπλα που πουλά ο Gunther εκεί είναι πολύ λιγότερα μεν επιλεγμένα ένα προς ένα δε. Ως γενική εκτίμηση για το μηχανισμό ανανέωσης των όπλων που εμπορεύεται ο σιδεράς στο Darkstone ο γράφων μπορεί να γράψει απλά το εξής: Gunther εναντίον Griswold, σημειώσατε 1. Αυτό συμβαίνει γιατί θα ξέρετε ότι "τώρα σίγουρα θα πουλά πολύ καλά αντικείμενα" και δεν θα βρίσκεστε στα μαύρα σκοτάδια, όπως γινόταν τις περισσότερες φορές στο Diablo.

Madame Irma

Η κοπελιά αυτή σας αναγνωρίζει unidentified αντικείμενα ή αφαιρεί την κατάρα από Cursed items που είχατε την ατυχία (ή κάνατε την ανοησία) να φορέσετε. Αν έχετε όμως ως skills τα Exorcism και Identify, μάλλον θα την αγνοείτε (δηλαδή αν έχετε επιλέξει Monk/Priestess και Thief/Assassin ή Wizard/Sorceress).

Perry The Publican

Εδώ είναι η πανσιόν του χωριού (ή της πόλης, ανάλογα με τους... ορίζοντες του καθενός). Είναι χρήσιμη μόνο για την αρχή του παιχνιδιού, αφού εδώ μπορείτε όχι μόνο να αγοράζετε λογής λογής φαγητά αλλά και να κάνετε rest (δηλαδή να γεμίζει η μπάρα τροφής και να ανανεώνονται οι μπάρες των Mana points και ζωής). Οσο προχωράτε στο παιχνίδι, όμως, θα προτιμάτε τα potions και θα ξεχάσετε, όπως προαναφέραμε, το φαγητό, αφού θα μάθετε το πλέον χρήσιμο spell Food.

Larsac The Usurer

Μια προσθήκη που ομολογουμένως θα σας λύσει τα χέρια είναι το... πλαστικό χρήμα. Οχι, δεν θα διαθέτετε πιστωτικές κάρτες ή κάτι παρόμοιο, απλά μπορείτε να κάνετε τις συναλλαγές σας στην πόλη μέσω του λογαριασμού σας στον Larsac, χωρίς να χρειάζεται έτσι να κουβαλάτε μαζί σας ένα κάρο χρήματα. Για αυτό, ό,τι λεφτά βρίσκετε/αποκτάτε, βάλτε τα αμέσως στην τράπεζα. Βέβαια δεν έχει τόκους και τέτοια - κάτι πολύ φυσικό, αφού δεν έχει ούτε... Σοφοκλέους!

Master Elmeric

Η Adria The Witch του Darkstone. Εδώ θα βρίσκετε τα spells σε βιβλία ή scrolls, από εδώ θα αγοράζετε potions και μαγικά ...φομπιζού. Το πόσο καλά δαχτυλίδια, μενταγιόν ή potions θα βρίσκετε εξαρτάται και αυτό από τον αριθμό των επιπέδων που έχετε επισκεφτεί σε κάθε παιχνίδι (όπως λειτουργεί και για τον Gunther). Ετσι, μόνο αν έχετε επισκεφτεί περίπου 25 Levels θα δείτε να πουλιέται Elixir Of Youth. Μια και ο λόγος για το Elixir of Youth, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι ο παράγοντας ηλικία στο Darkstone δεν πρέπει να σας φοβίζει καθόλου. Μπορεί ο χαρακτήρας να γερνά ύστερα από κάθε αποστολή, όμως από ένα σημείο και μετά θα βρίσκει Elixirs Of Youth που θα τον κάνουν πέντε χρόνια νεότερο (αν πάντως θέλετε να γίνετε πρόωρα παππούδες, με-



Εδώ ένας αμέριμνος Chief Rat Man κάνει περιπολία.



Ωχ, πού πήγε ο Rat Man; Α, την κότα, το 'σκασε (το spell Mutation και τα -προσωρινά- αποτελέσματά του).



Στο νεκροταφείο, κηδεύοντας τη λατρευτή ομάδα του συναδέλφου του γράφοντος.

τά τα πενήντα χρόνια σας θα δείτε να μειώνονται τα στατιστικά σας).

Master Dalsin

Ο τύπος αυτός σας μαθαίνει τα Disciplines. Τίποτα άλλο!

Υπάρχουν ακόμη και χώροι εκπαίδευσης στο Darkstone, που προσφέρονται για τους τελείως αρχάριους που επιθυμούν να μάθουν το χειρισμό των όπλων. Τέλος, όλοι οι υπόλοιποι κάτοικοι του χωριού σας αναθέτουν κατά καιρούς μινι-αποστολές, προκειμένου να αποκτήσετε experience και (συνήθως) 10.000 Gold. Αυτές οι αποστολές δεν παίζουν απολύτως κανένα ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού και θα πρέπει να αναγνωρίζετε εύκολα τα αντικείμενα που αφορούν σε υποαποστολή από αυτά που σχετίζονται με την αναζήτηση των επτά κρυστάλλων (τις περισσότερες φορές σας τα έχουν αναφέρει οι κάτοικοι σε κάποια από τις επισκέψεις σας).

ΑΜΠΡΑ ΚΑΤΑΜΠΡΑ

Τα spells στο Darkstone είναι λίγο... πολλά, για αυτό θα αναφέρουμε μερικά από τα πλέον σημαντικά (μη με κρεμάσετε, αν βρείτε χρήσιμα όσα δεν αναφέρονται εδώ).

Antidote - Οπως σε κάθε καλό Diablo-clone (να που γράφουμε τώρα κάτι τέτοιο και για το Diablo εκτός από το Doom), κρίνεται ιδιαίτερα πολύτιμη οποιαδήποτε επιλογή-ενέργεια που ελευθερώνει χώρο στο inventory σας. Για αυτό το Antidote είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού αρκεί ένα πάτημα του πλήκτρου όπου έχετε αναθέσει το spell για να γιατρευτείτε από το δηλητήριο του τέρατος που σας χτύπησε (και υπάρχουν πολλά τέτοια στο παιχνίδι).

Berserker - Από τα καλύτερα στο παιχνίδι για όλους τους χαρακτήρες ανεξαιρέτως. Αυξάνει προσωρινά το AC, το ποσοστό To Hit και το Damage που μπορεί να προκαλέσει ο χαρακτήρας σας. Πρέπει να το χρησιμοποιείτε συνεχώς.

Fear - Δυστυχώς υπάρχει μόνο στο Darkstone, αφού στο Heroes 3: Armageddon's Blade αφαιρέθηκε την τελευταία στιγμή (άσχετο!). Με αυτό τρέπετε σε φυγή όσους αντιπάλους σας... το χάψουν.

Food - Δεν ασχολείστε ξανά με κοτόπουλο, αυγά, κεράσια, τηγανητές πατάτες και όλα τα "συμβατικά" φαγητά στο παιχνίδι.

Haste - Ιδιαίτερα χρήσιμο για να γίνετε ο Flash και να μην πιάνεστε. Ο,τι πρέπει για το τελευταίο σπήλαιο του παιχνιδιού, όταν παίζετε σε Multiplayer mode (θα διαβάσετε για αυτό στο επόμενο τεύχος).

Invisibility - Αν δείτε την εμφάνιση του χαρακτήρα που έχει γίνει αόρατος, θα καταλάβετε ότι οι προγραμματιστές των γραφικών του Darkstone γνώριζαν ότι θα χρησιμοποιείται κατά κόρον στο παιχνίδι. Προσέξτε όμως τα ίχνη που αφήνετε αν πατήσετε στο αίμα ή το δηλητήριο ή το οξύ που έχουν αντί για αίμα τα πλάσματα που σκοτώνετε. Επίσης, σε συνδυασμό με το Silence, εξαφανίζεστε τελείως και ο αντίπαλος δεν θα καταλάβει από πού του ήρθε.

Magic Bomb - Κορυφαίο για να σκοτώνετε αντιπάλους εξ αποστάσεως, ακόμη κι αν αυτοί βρίσκονται σε άλλα δωμάτια. Δυστυχώς το patch 1.03 αφαίρεσε τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε το spell και για αντιπάλους που δεν βρίσκονται στο οπτικό πεδίο του χαρακτήρα (αλλά τους βλέπετε στην οθόνη).

Magic Door - Τουλάχιστον άλλαξαν την ονομασία του Town Portal.

Poison Cloud - Επειδή οι Amazons έχουν προστασία από τα στοιχεία της φύσης, το Magic Bomb ή οτιδήποτε άλλο σχετικό δεν τους προξενεί παρά 1 Damage. Για αυτό μια επιλογή είναι το Poison Cloud, που όμως είναι ακίνδυνο για τα άλλα μισά πλάσματα του παιχνιδιού. Ετσι, πρέπει να εναλλάσσετε συνεχώς τα επιλεγμένα spells μέσω των πλήκτρων shortcut.

Reflection - Ακόμη ένα πολύ σημαντικό spell. Με αυτό προστατεύεστε από όποιο spell ή βλήμα χρησιμοποιηθεί εναντίον σας. Εδώ θα πρέπει να αναφερθεί ότι το reflection διαθέτουν ως built-in αρκετά από τα πλάσματα στα δυσκολότερα επίπεδα του Darkstone, για αυτό να μην επαναπαύεστε, αν έχετε π.χ. ένα τόξο με +30% στο Damage του.

Thunder - Τα στατιστικά του μαρτυρούν ότι πρόκειται για κορυφαίο spell, όμως ο γράφων δεν το είδε ποτέ όσο έπαιζε. Ο λόγος; Οχι μόνο προξενούσε πρόβλημα στις ηχητικές επιδόσεις του παιχνιδιού (ακουγόταν ένα εκνευριστικό τσίρισμα, παρόμοιο με τον ήχο του CPU) αλλά, επίσης, όσο το είδε αυτός τόσο το είδαν και οι συμπαίκτες του σε multiplayer παιχνίδια. Αν είστε τυχεροί... μπράβο σας!



Στο χαρέμι του Kirgard θα βρείτε δεμένη την Jasmine. Μήπως είναι καλό να είσαι... κακός σε computer game;

Φυσικά, υπάρχουν και άλλα χρήσιμα spells, που όμως δεν κρίνονται ως άξια αναφοράς εδώ. Ο guide θα συνεχιστεί στο επόμενο τεύχος, με μοναδικές αποκαλύψεις που θα συνταράξουν. (Βασικά, πρόκειται για οδηγίες για τις αποστολές και για μία-δυο τακτικές και tips...)

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ολο και περισσότερο νιώθω την ανάγκη να φύγω. Δεν εννοώ από το περιοδικό - το ξεκαθαρίζω αυτό, για να μην αρχίσουν να κυκλοφορούν διάφορα. Απλά θα ήθελα να είχα λύσει το οικονομικό πρόβλημά μου. Στην περίπτωση αυτή και χωρίς καμία καθυστέρηση θα είχα φύγει στο εξωτερικό για να πραγματοποιήσω το μεγαλύτερο όνειρό μου, την πιο ισχυρή επιθυμία μου των τελευταίων χρόνων: να ταξιδεύω! Δεν εννοώ ταξίδια στις χώρες της Ευρώπης, όπου, όσο ωραίες κι αν είναι, ό,τι βλέπεις είναι λίγο πολύ αναμενόμενο και γνωστό. Το μυαλό μου, το είναι μου, ταξιδεύει μακριά, στις κορυφογραμμές των Ανδεων, στις θάλασσες της Πολυνησίας, στις ζούγκλες τις Νοτιοανατολικής Ασίας, στις σαβάνες της Αφρικής, στον Αρκτικό Κύκλο. Μόνο αυτές οι σκέψεις μού δίνουν ενέργεια για να συνεχίζω.

RAGE OF MAGES II: NECROMANCER

Στο review που δημοσιεύσαμε στο τεύχος 111 δεν στάθηκε δυνατόν, εξαιτίας έλλειψης χώρου, να δημοσιεύσουμε τα cheats του παιχνιδιού. Είχα σκοπό να τα δημοσιεύσω στο προηγούμενο "Adventure SOS", αλλά τελικά έδωσα προτεραιότητα στο κομμάτι με την DVD έκδοση του Tex Murphy Overseer. Εστω και με καθυστέρηση, λοιπόν, έχουμε:

Στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, δηλαδή αυτή με το χάρτη πάνω στον οποίο κινούνται οι χαρακτήρες σου, πάτησε το πλήκτρο Return/Enter και θα εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία ο κέρσορας "-". Τώρα πληκτρολόγησε πολύ προσεκτικά ##Coward, προσέχοντας να γράψεις σωστά όλη τη λέξη, δηλαδή να βάλεις πρώτα τα σύμβολα # και αμέσως μετά να γράψεις τη λέξη προσέχοντας το πρώτο γράμμα να είναι κεφαλαίο!

Μόλις γράψεις σωστά τη λέξη αυτή, πάτησε ξατά το πλήκτρο ENTER/RETURN. Ετσι ενεργοποιείς το ειδικό Cheat mode του παιχνιδιού, ενώ στο άνω αριστερό μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί η φράση "Player X has decided to become cheater".

Τώρα, πατώντας πρώτα το πλήκτρο ENTER/RETURN, ώστε να εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία πάλι ο κέρσορας "-"πληκτρολόγησε οποιοδήποτε από τα ακόλουθα Cheat modes θέλεις. Μόλις πληκτρολογήσεις τη λέξη που επιθυμείς, πάτησε ξανά το πλήκτρο ENTER/RETURN. Εννοείται ότι με την ίδια διαδικασία μπορείς να χρησιμοποιήσεις όλα τα cheats.

Ας δούμε όμως τα cheats:

#show map: Δείχνει όλο το χάρτη της περιπέτειας.

#hide map: Κρύβει το χάρτη του παιχνιδιού.

#killall: Σκοτώνει όλα τα αντίπαλα units.

#victory: Ολοκληρώνει τον τρέχοντα γύρο με νίκη.

#create [ποσότητα] gold: Παίρνεις τόσο χρυσό όσο θα ορίσεις στην παράμετρο [ποσότητα].

#pickup all: Παίρνεις όλα τα αντικείμενα (φυσικά όχι τα αντικείμενα των units).

#modify self +god: Ενεργοποιεί το λεγόμενο God mode (ή #modify army +god).

#modify self +spells: Παίρνεις όλα τα spells (ή #modify army +spells).

#event [αριθμός]: Δείχνει τις συζητήσεις των units στο τρέχον επίπεδο. Στην παράμετρο [αριθμός] θέτεις οποιοδήποτε νούμερο.

#create None Gloves: Δημιουργείς Magic gloves για τον mage σου.

#create Very Rare: Δημιουργείς το περίφημο Crystal Two Handed Sword.

Εκτός των ανωτέρω, μπορείς να χρησιμοποιήσεις την ειδική εντολή #create code με οποιοδήποτε από τα ακόλουθα αντικείμενα (π.χ. #Very Rare Crystal Long Sword):

Very Rare Crystal Long Sword
Very Rare Crystal Two Handed Axe
Very Rare Crystal Axe
Very Rare Crystal Mace
Very Rare Crystal War Hammer
Very Rare Crystal Pike
Very Rare Crystal Morning Star
Very Rare Crystal Cuirass
Very Rare Crystal Plate Bracers
Very Rare Crystal Amulet
Very Rare Crystal Ring
Very Rare Crystal Plate Helm



RAGE OF MAGES II



Very Rare Crystal Plate Boots
Very Rare Crystal Scale Gauntlets
Very Rare Dragon Leather Large Shield
Very Rare Dragon Leather Small Shield
Very Rare Dragon Leather Boots
Very Rare Dragon Leather Helm
Very Rare Dragon Leather Bracers
Very Rare Dragon Leather Gauntlets
Very Rare Dragon Leather Mail
Mage Items
None Gloves
None Robe
None Cloak
None Shoes
None Dress
None Cap
None Cape
None Hat

THIEF: THE DARK PROJECT

Χωρίς καμία αμφιβολία, από τα καλύτερα παιχνίδια των τελευταίων χρόνων και το πρώτο που προσπάθησε να δώσει σε σημαντικό βαθμό μια ρεαλιστική εικόνα του περιβάλλοντος χώρου. Δεν μπορείς να αφήνεις πτώματα τριγύρω σου χωρίς να σε καταλαβαίνει κανείς, δεν μπορείς να σκοτώνεις κάποιον και ο σύντροφός του δίπλα να μην σε αντιλαμβάνεται, δεν μπορείς να αφήνεις πόρτες ανοικτές χωρίς να σε καταλάβουν, δεν μπορείς να τρέχεις σε διαδρόμους χωρίς να ακούγεσαι. Το τονίζω αυτό, γιατί μόλις χθες είδα ακόμη μία ταινία δράσης του Χόλιγουντ, όπου το ζευγάρι των ηρώων έτρεχαν με κανονικά παπούτσια σε μεταλλικούς διαδρόμους και κανείς δεν τους άκουσε! Δεν μπορούσαν να τους έχουν βάλει αθλητικά παπούτσια, που είναι τα μόνα που "πνίγουν" κάπως το θόρυβο;

Η ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΟΥΚΗ από το ΧΑΛΑΝΔΡΙ ρωτά πού μπορεί να βρει το gemstone The Mystic's Soul στην τρίτη αποστολή Down in the Bonehoard. Πρώτα από όλα,



THIEF

να ξεκαθαρίσω ότι είναι πολύ δύσκολο να δώσεις συγκεκριμένες οδηγίες για ένα τέτοιο παιχνίδι, αλλά θα προσπαθήσω για το καλύτερο δυνατόν και θέλω να πιστεύω ότι θα ικανοποιήσω την Κατερίνα.

Καταρχήν, τονίζω ότι το σημαντικότερο στοιχείο αυτής της αποστολής είναι να κρατήσεις τα πέντε Fire Arrows, ώστε να τα χρησιμοποιήσεις την κατάλληλη στιγμή. Αν τα έχεις ξοδέψει νωρίτερα, τότε συγγνώμη, αλλά πρέπει να φορτώσεις ξανά μία θέση όπου να έχεις και τα πέντε αυτά βέλη.

Σε κάποιο σημείο του συγκεκριμένου επιπέδου θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο στο κέντρο του οποίου υπάρχει ένας ειδικός μηχανισμός (locking mechanism). Αυτό το μηχανισμό δεν μπορείς να τον ανοίξεις με "φυσιολογικό" τρόπο. Τριγύρω στο δωμάτιο υπάρχουν πέντε πόρτες και πέντε δάδες στους τοίχους. Οι δάδες αυτές δεν είναι αναμμένες. Προχώρησε και στάσου όσο πιο κοντά στο μηχανισμό μπορείς. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Τώρα, με τα 5 Fire Arrows χτύπησε τις 5 δάδες στους τοίχους, ώστε να τις ανάψεις. Ακριβώς εδώ είναι που πρέπει πάση θυσία να έχεις τα 5 Fire Arrows μαζί σου, αλλιώς δεν μπορείς να συνεχίσεις. Ανάβοντας τους πέντε πυρσούς ο ειδικός μηχανισμός θα ξεκλειδώσει, αποκαλύπτοντας ένα πηγάδι με νερό.



Ταυτόχρονα, οι πέντε πόρτες θα ανοίξουν και πέντε ζόμπι θα μπουν στο δωμάτιο. Χωρίς καμία καθυστέρηση, πέσε μέσα στο πηγάδι και κολύμπησε μέχρι την άλλη άκρη. Βγες από το νερό και αμέσως κάνε ΠΑΛΙ SAVE οπωσδήποτε. Το δωμάτιο αυτό είναι από τα πλέον "παγιδευμένα" του παιχνιδιού. Βέλη εκτοξεύονται από τις σκάλες. Κύματα πορφυρής ενέργειας εκτοξεύονται από τρύπες στο έδαφος. Προχώρησε μέχρι να βρεθείς ανάμεσα στις δύο πρώτες αντικρινές κολόνες. Ευθυγραμμίσου με την άκρη της σκάλας, με το περβάζι της. Τρέξε, πήδηξε και σταμάτησε πάνω στο κιγκλίδωμα της σκάλας. Προχώρησε προς το pedestal (βάθρο). Κοίταξε κάτω, δες το κρανίο, πάρε το και τοποθέτησέ το πάνω στο pedestal, εκεί όπου είναι το gem. Μόνο τώρα πάρε το The Mystic's Soul (500, Treasure Count: 1210). Μερικοί υποστηρίζουν ότι υπάρχει και άλλη τεχνική να πάρεις το gem, χωρίς να χρησιμοποιήσεις το skull, αλλά προσωπικά δεν έχω προσπαθήσει για κάτι διαφορετικό.

Τώρα πρέπει να φύγεις από εδώ, αλλά αυτό είναι άλλη υπόθεση...

OUTCAST

Ο ΜΠΕΝΕΤΑΤΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ από την Εξω Αγυιά ΠΑΤΡΑΣ με ρωτά για το OUTCAST. Φίλε, συγνώμη, αλλά δεν μπορώ να σε βοηθήσω. Το παιχνίδι δεν το έχω δει, άλλος έχει κάνει το review του στο περιοδικό. Θα προωθήσω το γράμμα σου στον αρχισυντάκτη του περιοδικού για να σου απαντήσει ο αντίστοιχος συντάκτης.

PRINCE OF PERSIA 2

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ από τον ΑΝΩ ΩΡΩΠΟ ζητά να τον βοηθήσω στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Δυστυχώς, φίλε, δεν μπορώ να σε βοηθήσω, γιατί το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν είναι adventure. Και το δικό σου γράμμα θα το προωθήσω στον αρχισυντάκτη του περιοδικού για να σου απαντήσει ο αντίστοιχος συντάκτης.

SHIVERS 2

Ο ΚΟΤΟΓΛΟΥ ΙΑΣΩΝ από το ΑΙΓΑΛΕΩ ρωτά πώς θα σπάσει το



SHIVERS 2

skull στην Kiva entrance για να πάρει τον κωδικό από τη Norah.

Χμ! Επειδή αισθάνομαι ότι δεν μου τα λες πολύ καλά, έχουμε και λέμε:

Καταρχήν, πρέπει να έχεις μαζέψει όλα τα prayer sticks (12 συνολικά bahos sticks). Καθένα από αυτά τα 12 bahos sticks αντιστοιχεί σε ένα ειδικό σύμβολο, το οποίο μπορείς να δεις κάπου κοντά στο σημείο όπου βρίσκεις κάθε stick. Φτάνοντας στο φαράγγι, στους τοίχους του θα βρεις το ίδιο ή κάποιο παρόμοιο σύμβολο, που ονομάζεται "petroglyph". Κάνοντας κλικ σε κάθε τέτοιο σύμβολο θα εμφανίζεται το αντίστοιχο puzzle. Λύνοντας τα petroglyph puzzles, προχώρησε στο φαράγγι, μέχρι να βρεις μία μπλε κλειδωμένη πόρτα. Κάνε κλικ στο box που είναι δεξιά της πόρτας και θα εμφανίσεις ένα κρανίο. Αν τώρα έχεις λύσει και τα 12 petroglyph puzzles, κάνοντας κλικ στο κρανίο η πόρτα θα ανοίξει και θα περάσεις μέσα στο altar room.

Θυμήσου να κάνεις SAVE στην αρχή του φαραγγιού, γιατί τα pet-

EASTER EGGS TOY "INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE"



Μπορεί να μην το καταλαβαίνετε από την πρώτη ματιά, αλλά είναι πεντακάθαρο το περίγραμμα του Max από το Sam & Max Hit the Road.





Ιδού η απόδειξη για το νησί που μοιάζει με το Plunder Island (στο βάθος) ή με το Monkey Island χωρίς το Volcano (ηφαίστειο).



Η πιο τρανή απόδειξη ότι το περίφημο Barbery Coast υπάρχει μέσα στο Indy3D. Προσέξτε καλά, όσο περισσότερο μπορείτε, τις φωτογραφίες στους τοίχους. Τι βλέπετε;

roglyphs θα προσπαθήσουν να σου κλέψουν πολύτιμη life essence. Αυτός είναι ο βασικότερος λόγος για τον οποίο πρέπει να κινείσαι πολύ γρήγορα μέσα στο φαράγγι, να εντοπίσεις και να λύσεις όσο πιο γρήγορα μπορείς τα petroglyph puzzles.

Αυτός νομίζω ότι είναι ο σωστότερος τρόπος για να προχωρήσεις στο παιχνίδι. Αν μπορείς να σπάσεις το κρανίο που ρωτάς; Εσύ όχι, αλλά σίγουρα μπορεί ο Max, αν καταφέρεις να τον θυμώσεις πάρα πολύ!

Σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού η Norah θα σου ζητήσει να αφήσεις το music box από το φούρνο (bakery) δίπλα στον υπολογιστή και μετά να τυπώσεις ένα μήνυμα στον Max. Πολύ απλά, μην το κάνεις, τουλάχιστον όχι ακόμη. Αφήνοντας ένα τέτοιο μήνυμα θα προκαλέσεις την οργή του Max, ο οποίος θα σπάσει το περίφημο μπλε κρανίο, καθιστώντας αδύνατο το να περάσεις από τη συγκεκριμένη πόρτα. Σε αυτή την περίπτωση, πρέπει να χρησιμοποιήσεις την άλλη είσοδο μέσω των mines. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να κατέβεις με το mine elevator και μέσω της ladder να πας στο άλλο mine car, να ανέβεις την άλλη ladder και έτσι να φτάσεις στην Kiva. Αυτή τη φορά δεν θα υπάρχει κανένα κρανίο στην πόρτα - απλά την ανοίγεις και μπαίνεις.

Οταν θα φτάσεις στην κανονική Kiva door, βρίσκοντας εκεί το σπασμένο κρανίο, θα εμφανιστεί η Norah, λέγοντάς σου ότι υπάρχει μία άλλη είσοδος και αποκαλύπτοντάς σου τον κωδικό για να ενεργοποιήσεις το car που υπάρχει εκεί.

Ακριβώς για αυτό πιστεύω ότι το σωστότερο είναι να τοποθετήσεις πρώτα τα 12 bahos sticks και μόνο ύστερα από αυτό να αφήσεις το μήνυμα για τον Max στον υπολογιστή.

Ο Ιάσονας ρωτά πού μπορεί να βρει το δεύτερο βιβλίο "Οι μυθικοί πάπυροι της Αράδαινας" που έχω γράψει και περιέχει τις λύσεις διάφορων adventures. Αφού μένεις στην Αθήνα, τηλεφώνησε στη γραμματεία της Compupress ή του περιοδικού και ζήτησε να σε συνδέσουν με τις Εκδόσεις Anubis, που έχουν εκδώσει το βιβλίο. Εκεί θα σου πουν πώς και από πού μπορείς να προμηθευτείς το βιβλίο που θέλεις.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να αναφέρετε στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει κι εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



Το περίφημο Melee Island φαίνεται κάτω από τον Κόλπο του Μεξικού, πάνω από το γράμμα N της λέξης TEOTIHUACAN. Κάτω από τα γράμματα OTIH φαίνεται το El Marrow από το Grim Fandango!





Τα αποτελέσματα του περίφημου "makemeapirate" Cheat mode του Indiana Jones and the Infernal Machine. (Πατάς F10, πληκτρολογείς "makemeapirate" και πατάς το πλήκτρο Enter\Return.)





Ακόμη ένα περίφημο Monkey Island Easter egg του Indiana Jones and the Infernal Machine. Αυτό που έχεις να κάνεις είναι να χρησιμοποιήσεις το "makemeapirate" cheat και να πάρεις το Bazooka. Τώρα παρακολούθησε τα κοτόπουλα να πετούν!

Ενας χρόνος πέρασε, και τώρα τι;

Αυτή η στήλη ξεκίνησε πριν από περίπου έναν χρόνο. Στο διάστημα αυτό προσπάθησα να παρουσιάσω όσο πιο σφαιρικά μπορούσα τις απόψεις που κυκλοφορούσαν σχετικά με τα adventure games και όχι μόνο. Το "όχι μόνο" αναφέρεται στο ότι μόνο όποιος εθελοτυφλεί δεν καταλαβαίνει ότι η κρίση που διέρχεται ο χώρος των adventures είναι μία γενικότερη κρίση του τρόπου με τον οποίο σκέπτεται, αποφασίζει και δρα η συντριπτική πλειονότητα των εταιριών που παράγουν computer games. Πρόκειται για μία κρίση που αγγίζει όλα τα είδη των παιχνιδιών. Γιατί είναι τόσο έντονη στα adventures; Απλά διότι τα adventures για περισσότερα από 15 χρόνια τώρα, περίπου από το 1979 έως το 1997, ήταν ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς του χώρου. Και ο βασιλιάς αυτός έχασε το θρόνο του. Αυτό είναι το θέμα, και γι' αυτό τα adventures συνεχίζουν να απασχολούν τόσο πολύ τον Τύπο.

Ποιος έχει πάρει το στέμμα του βασιλιά στην entertainment industry; Ασχετα με το τι νομίζει ο καθένας για το είδος του παιχνιδιού που προτιμά και θέλει να βλέπει πρώτο απ' όλα, το στέμμα αυτή τη στιγμή κατέχει μόνο ένας και λέγεται "πάνω απ' όλα μάξιμουμ κέρδος". Ναι, δυστυχώς ο προσανατολισμός κυρίως των αμερικανικών εταιριών είναι αυτός και μόνο αυτός. Δεν θέλω να ξαναγράψω τις απόψεις μου που ήδη παρουσίασα σε προηγούμενα άρθρα από τη στήλη αυτή, αλλά η διαφορά με τις αντίστοιχες ευρωπαϊκές εταιρίες είναι μεγάλη. Μόνο κάτω από το πρίσμα αυτό δικαιολογείται η ανακοίνωση της Funcom, που κυκλοφόρησε πρόσφατα το περίφημο adventure The Longest Journey. Σημειωτέον ότι την αγγλική έκδοση του παιχνιδιού θα τη δούμε τον ερχόμενο Φεβρουάριο ή Μάρτη - προς το παρόν κυκλοφορεί στα νορβηγικά, τα γερμανικά και τα γαλλικά. Στην ανωτέρω, λοιπόν, ανακοίνωσή της η Funcom αναφέρεται στον αριθμό των πωλήσεων του παιχνιδιού με τον οποίο θα είναι πολύ ικανοποιημένη, σύμφωνα πάντοτε με τους δικούς της υπολογισμούς. Ε, τον ίδιο ακριβώς αριθμό η Roberta Williams -σε πρόσφατη συνέντευξή της- θεωρεί σχεδόν απαγορευτικό για την κυκλοφορία ενός παιχνιδιού! Επιχειρώντας έναν μίνι απολογισμό της στήλης αυτής, θέλω να αναφερθώ εν συντομία στο τι ακριβώς παρουσίασα στα προηγούμενα τεύχη τη χρονιά που πέρασε. Εχουμε και λέμε λοιπόν...

AMERZONE



Στο τεύχος **Φεβρουαρίου**, με τίτλο "Αναζητώντας το λάθος", δημοσιεύτηκε το πρώτο άρθρο - και κατά κάποιο τρόπο εισαγωγικό για τα άρθρα που ακολούθησαν στα επόμενα τεύχη. Συνοδευόταν από την πιο αγαπημένη μου ρήση του Μπέρτολτ Μπρεχτ: "Ρώτησαν τον κ. Κούνερ: Τι φτιάχνετε τώρα; Και ο κ. Κούνερ αποκρίθηκε: Κουράζομαι πάρα πολύ, ετοιμάζω το επόμενο λάθος μου".

Στο τεύχος **Μαρτίου**, με τίτλο "Κρίση, κρίση, είσαι εδώ;", αναφερόμουν στην πορεία των πιο σημαντικών εταιριών του χώρου, υποστηρίζοντας μέσα από την κριτική της πορεία τους το βασικό πυρήνα της άποψής μου. Εγραφα λοιπόν: " ... δική μου θέση είναι ότι αυτό που ηθελημένα εμφανίζεται ως κρίση των adventure games είναι στην πραγματικότητα κρίση του συστήματος των μεγάλων εταιριών παραγωγής, κρίση σχετικά με το πώς χειρίστηκαν τις εξελίξεις τα τελευταία χρόνια. Η πολιτική τους αυτή γεννά αδιέξοδα τόσο μεγάλα που τελικά θα συνθλίψουν τις ίδιες τις εταιρίες που τα δημιούργησαν... Πιστεύω ακράδαντα ότι οι τελευταίες πωλήσεις των περισσότερων μεγάλων και κλασικών εταιριών του χώρου με δικαιώνουν απόλυτα.

Στο τεύχος **Απριλίου**, με τίτλο "Εκλεισαν τα ιδρυτικά γραφεία της Sierra", αναφερόμουν στις τραγικές εξελίξεις που σημειώθηκαν στα γραφεία της Sierra, στο Oakhurst της California, και στη θλιβερή κατάληξη μίας εταιρίας που σημάδεψε το χώρο. Πρέπει όλοι μας να έχουμε συνείδηση ότι, καλώς ή κακώς, αν υπάρχουν σήμερα computer games στα PCs, αυτό οφείλεται στη Sierra.

Στο τεύχος **Μαΐου**, με τίτλο "Μία αποκαλυπτική συνέντευξη της Roberta Williams", δημοσίευσα την πρώτη από μία σειρά σημαντικών συνεντεύξεων σχετικά με τα adventures αλλά και τα computer games γενικότερα. Από τη συνέντευξη της Roberta κρατώ τα παρακάτω:

*"**Ερώτηση:** Είσαι εσύ που έκανες το είδος των adventure games να δεσπόζει, να κυριαρχεί απέναντι σε όλα τα άλλα. Εξακολουθεί να δεσπόζει ή έχει μπει πια στη γωνία;*

***Απάντηση:** Ναι, μέχρι και πριν λίγο καιρό δέσποζε κυριολεκτικά, τώρα όμως φαίνεται να μικραίνει σημαντικά. Ελπίζω να βρεθούν κάποιες άλλες δυνάμεις που να ξαναβάλουν τα adventure games πίσω στην πρώτη θέση."*

Στο τεύχος **Ιουνίου**, με τίτλο "Το παρόν και το μέλλον των computer games", έγραψα για πρώτη φορά σχεδόν ολοκληρωμένα το πρώτο μέρος των απόψεών μου γύρω από τα computer games και

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής. Από το άρθρο αυτό μεταφέρω τα εξής: " ... Ομως, το τέλος της δεκαετίας του '90 έρχεται να αναδείξει με τον πιο ανάγλυφο τρόπο την κρίση που υπέβοσκε όλα αυτά τα χρόνια και να αναδείξει μία πραγματική πικρή αλήθεια: ότι οι αριθμοί τελικά δεν μπορούν μόνοι τους να φέρουν την ευημερία και, όταν γίνονται αυτοσκοπός σε συνθήκες άκρατου ανταγωνισμού, χωρίς την παράλληλη ανάπτυξη εναλλακτικών λύσεων και διεξόδων, μπορεί να γίνουν αυτοκαταστροφικοί σχεδόν για όλους. Αυτό είναι και το τίμημα που πληρώνουν σήμερα στην κρίση οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής".

Στο τεύχος **Ιουλίου-Αυγούστου**, πάλι με τίτλο "Το παρόν και το μέλλον των computer games", δημοσίευσα το δεύτερο μέρος των απόψεών μου γύρω από τα computer games, τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής, αλλά και τα adventure games ειδικότερα. Από το άρθρο αυτό μεταφέρω τα εξής: " ... Η συντριπτική πλειονότητα των παραγωγών δεν διακρίνεται πια για το πρωτότυπο στοιχείο τους. Η πρωτοτυπία σε ένα παιχνίδι είναι από τις πιο σημαντικές προϋποθέσεις που θα το κάνουν να ξεχωρίσει, ώστε με τη σειρά του αυτό να εκτιμηθεί από το κοινό και έτσι να σημειώσει σημαντικές πωλήσεις. Αντίθετα, αν εμφανιστεί κάποιο παιχνίδι που για διάφορους λόγους σημειώσει υψηλές πωλήσεις, σχεδόν όλες οι εταιρίες τρέχουν να το αντιγράψουν, παρουσιάζοντας δικές τους εκδοχές του παιχνιδιού αυτού. Ετσι, όμως, δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να διαιωνίζουν την κρίση μέσα από μία χωρίς αιτία υπερπροσφορά ομοειδών προϊόντων. Δεν καταλαβαίνουν ότι στη συντριπτική πλειονότητα των περιπτώσεων ο χρήστης προτιμά να αγοράζει το πρωτότυπο και να ασχολείται κυρίως με αυτό, αδιαφορώντας για τις οποιεσδήποτε απομιμήσεις του. Θα συνεχίσει, δηλαδή, να παίζει Warcraft ή Red Allert ή Quake και όχι κάποιο κλώνο τους".

Οσοι θέλετε να έχετε τις απόψεις μου για το θέμα αυτό μπορείτε να προμηθευτείτε τα τεύχη 107 και 108 του "PC Master" από τα γραφεία του περιοδικού.

Στο τεύχος **Σεπτεμβρίου**, εκτός των άλλων, παρουσίασα τους πιο σημαντικούς σταθμούς της πολύ μεγάλης ιστορίας της θρυλικής πια Level 9, της μεγαλύτερης και καλύτερης εταιρίας παραγωγής adventures που έχει εμφανιστεί ποτέ στην Ευρώπη, η οποία μαζί με την αμερικανική Infocom αποτελούν τις μεγαλύτερες εταιρίες στην ιστορία του χώρου. Ενα σχόλιο εκ των υστέρων, βέβαια. Στην επικεφαλίδα του άρθρου αυτού υπήρχε η περίφημη ρήση του Pete Austin, ιδρυτή της Level 9, τον Δεκέμβριο του 1989: "The text adventure is dead !!!". Σημειώνω περίπου την ίδια κραυγή ("The 2D graphic adventure is dead !!!") αναφώνησε φέτος και μία άλλη μεγάλη ιέρεια του χώρου, η Roberta Williams. Δεν κρατιέμαι να μην παρατηρήσω ότι και οι δύο αυτοί πολύ μεγάλοι δημιουργοί adventures είναι έξω πια από το χώρο, οι εταιρίες τους έκλεισαν και τα adventures -με τη μία ή την άλλη μορφή- εξακολουθούν να βγαίνουν.

LONGEST JOURNEY





AMERZONE

Εξακολουθώ να θεωρώ το Amerzone "μαγεία". Από τον καιρό του Myst, και με φωτεινή εξαίρεση μόνο το Riven, είχα να ζήσω έναν κόσμο σε adventure που να με μαγνητίσει σε τέτοιο βαθμό, να με τραβήξει μέσα του και να με κάνει να ξεχάσω οτιδήποτε άλλο συνέβαινε γύρω μου. Τα adventures πάνω απ' όλα είναι ιστορία, σενάριο, μαγεία, φανταστικός κόσμος που σε συνεπαίρνει.

Στο τεύχος **Οκτωβρίου** παρουσίασα μία σύντομη ιστορία της Revolution Software, δημοσιεύοντας ταυτόχρονα μία σημαντική συνέντευξη ενός εκ των τριών ιδρυτών της.

Στο τεύχος **Νοεμβρίου** δημοσίευσα ένα από τα πιο σημαντικά κείμενα που έχω διαβάσει σχετικά με τα adventure games και όχι μόνο. Πρόκειται για το περίφημο "ανοικτό" γράμμα της περιβόητης Jane Jensen προς τη Sierra, ένα κείμενο που δημοσιεύτηκε σχεδόν σε όλα τα σημαντικά sites στο Internet. Ειλικρινά θεωρώ πως δεν μπορεί να υπάρξει ούτε ένας gamer που να παίρνει στα σοβαρά τον εαυτό του και να μην έχει διαβάσει το εξαιρετικά σημαντικό αυτό άρθρο. Υπενθυμίζω το εξής απόσπασμα:

"... Συνοψίζοντας, να μία μικρή συμβουλή: Αν πρέπει να πάρετε το μέρος, ας πούμε, μίας περίπου τρίχρονης τάσης teenagers που ισχυρίζονται ότι 'οι ιστορίες, οι θρύλοι και τα ρομάντζα είναι τελείως άχρηστα, τελείως βαρετά' ενάντια σε μερικές χιλιετίες της ανθρώπινης ιστορίας και κουλτούρας, μάλλον δεν θα έπρεπε.

'Είναι τα adventure games νεκρά;' Λάθος ερώτηση. 'Είναι οι interactive stories νεκρές;' Χμμμ... Καλά, θα δούμε. 'Interactive;' - δεν υπάρχει καμία τέτοια περίπτωση στο άμεσο μέλλον. 'Stories;' - ούτε σε ένα εκατομμύριο χρόνια."



LONGEST JOURNEY



Τέλος, στο τεύχος **Δεκεμβρίου** δημοσιεύω μία επίσης σημαντική, κατά τη γνώμη μου πάντα, ανοικτή επιστολή-ομιλία του Ernest Adams, ενός από τους πιο σημαντικούς σχεδιαστές παιχνιδιών της Bullfrog Europe και της Electronic Arts, η οποία είχε τον τίτλο "Είναι καιρός να φέρουμε πίσω τα Adventure Games"! Από το κείμενο αυτό μεταφέρω τα εξής: "Τα adventure games είναι βασικά μία single-player εμπειρία. Πολλά single-player computer games είναι στην πραγματικότητα multi-player games, μια και ο υπολογιστής είναι ο αντίπαλός σου. Τώρα, λοιπόν, που υπάρχει η δυνατότητα να παίζεις εναντίον άλλων ανθρώπων, η βιομηχανία το αξιοποιεί στο έπακρον. Και όμως τα adventure games δεν είναι χωρίς ανταγωνισμό. Δεν υπάρχει ένας συνηθισμένος αντίπαλος, δεν υπάρχει συνθήκη νίκης άλλη από το να λύσεις όλους τους γρίφους και να φτάσεις στο τέλος της ιστορίας. Τα adventure games είναι σαν τη δράση ενός ξεχωριστού ατόμου σε έναν σύνθετο κόσμο, έναν κόσμο όπου ο νους είναι πιο πολύτιμος από τα όπλα. Αν παίζεις ένα από αυτά μαζί με κάποιον άλλο, είναι σαν να βρίσκεσαι μαζί με κάποιον που σε βοηθά να σκεφθείς, τα adventure games ξεχωρίζουν γι' αυτό".

Κλείνω την ανασκόπηση αυτή με ένα απόσπασμα από μία συνέντευξη του Tim Schafer, του δημιουργού -εκτός των άλλων- του περίφημου Grim Fandango.

"Πέντε χρόνια μετά: Μία σκοτεινή, πολύ σκοτεινή περίοδος για τα adventure games. Πολλές εταιρίες χάθηκαν, ξόδεψαν τόσο πολλά, δεν ήξεραν τι έκαναν. Τα graphic adventures έχασαν την εύνοια που είχαν, οι δημιουργοί τους υποχρεώθηκαν να κρυφτούν, συναντώνται μυστικά. Δέκα χρόνια μετά: Οι δημιουργοί των graphic adventures βρίσκουν ένα νέο όνομα για το είδος που προκαλεί πραγματικά την προσοχή. Η αναγέννηση είναι εκρηκτική. Οι δημιουργοί τους γίνονται οι βασιλιάδες της βιομηχανίας ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και αναζητούν εκδίκηση για τους εχθρούς τους όλα αυτά τα χρόνια ...".

Το δικό μου σχόλιο για όλα αυτά; Οπως λέει και η κλασική ρήση "Ο βασιλιάς απέθανε, ζήτω ο βασιλιάς".

Στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσω, αν δεν προκύψει κάτι το έκτακτο, το resume μίας σειράς συνεντεύξεων που έδωσε το στελεχικό δυναμικό του GameSpot, καθώς επίσης την οργισμένη απάντηση του επικεφαλής του site Adventure Gamer, σχετικά με το θέμα αυτό, που απ' ό,τι φαίνεται εξακολουθεί να πουλάει πολύ στην Αμερική.

Τελειώνοντας το άρθρο αυτό, θα σταθώ σε ένα σχόλιο για το review που έκανα για το Amerzone. Πρόσφατα πήγα στο κατάστημα ενός γνωστού μου, του οποίου του αρέσει να ισχυρίζεται ότι τελειώνει όλα τα RPGs μέσα σε 3-4 μέρες, για να πάρω το Gabriel Knight 3 που μου είχε ζητήσει ένας φίλος μου, ο Γιώργος Μαραγκουδάκης από την Κρήτη, ώστε να του το στείλω. Εκεί, λοιπόν, ο καταστηματάρχης -δείχνοντάς μου το Amerzone- με επιπληκτικό ύφος με ρώτησε: "Μα πώς είναι δυνατόν να βάζεις τέτοια βαθμολογία (97%) στο παιχνίδι αυτό;" Στη συνέχεια συμπλήρωσε: "Μα δεν αξίζει ούτε 25-27%. Τι κρίμα να μη γράφω εγώ στο "PC Master!" Ενας φίλος του που βρισκόταν εκεί συμπλήρωσε για τα Myst και Riven ότι "... δεν είναι τίποτε άλλο από ένα συνονθύλευμα στατικών εικόνων. Σιγά τα παιχνίδια!". Αυτό που έχω να πω σε όλους όσοι ενδιαφέρονται να γίνουν χαλίφηδες στη θέση του χαλίφη, όπως ο γνωστός μας Ιζνογκούντ (IsNoGood), η πόρτα είναι πάντα ανοιχτή. Δεν έχουν παρά να έρθουν στο περιοδικό και να ζητήσουν να γράφουν σ' αυτό. Το περιοδικό πάντοτε ενδιαφέρεται για νέους και ικανούς συντάκτες, που μάλιστα πιστεύουν τόσο πολύ στον εαυτό τους. Απλά πράγματα. Τώρα επί της ουσίας. Εξακολουθώ να θεωρώ το Amerzone "μαγεία". Από τον καιρό του Myst, και με φωτεινή εξαίρεση μόνο το Riven, είχα να ζήσω έναν κόσμο σε adventure που να με μαγνητίσει σε τέτοιο βαθμό, να με τραβήξει μέσα του και να με κάνει να ξεχάσω οτιδήποτε άλλο συνέβαινε γύρω μου. Τα adventures πάνω απ' όλα είναι ιστορία, σενάριο, μαγεία, φανταστικός κόσμος που σε συνεπαίρνει. Δεν είναι ούτε δράση πρώτου προσώπου, ούτε ευχαρίστηση να σκοτώνεις τον κολλητό σου, ούτε άλλα παρεμφερή. Είναι φανερό ότι όλοι όσοι έχουν παρόμοιες απόψεις δεν έχουν σχεδόν καμία σχέση με τα adventure games. Ούτε εξάλλου είναι τυχαίο ότι όλα τα sites στο εξωτερικό, τα οποία ασχολούνται στοιχειωδώς με τα adventure games, το βαθμολόγησαν σχεδόν με άριστα, άλλα με πάνω από 90%, άλλα με Α+ κ.λπ.

Καλή χιλιετία, φίλοι μου, και, όπως συνηθίζει να λέει ο μεγάλος επαναστάτης Salvador Limones στο Grim Fandango: "Viva la revolution, comrades...". PC

GABRIEL KNIGHT 3

















COMPUTERS GAMES CLUB



ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

FORD RACING	12.900	ALIGN CROSS FIRE	12.900
URBAN CHAOS	12.900	REVENANT	12.500
AZTEC	12.900	RALLY CHAMPIONSHIP '99	12.500
ULTIMA 9	12.900	ARMY MEN 3	12.900
DRACULA	12.900	M 25 RACOR	12.500
INDIANA JONES	12.900	G.P. 500	12.900
FLANKER 2	12.900	HOME WORLD	12.500
FIFA 2000 GR	12.900	CHESS MASTER 7000	12.900
NBA 2000	12.900	HARLEY DAVIDSON	12.900
AGE OF EMPIRES	17.900	SNOW MOBILE RATE 2000	12.500
INTERSTATE 82	12.900	JOYPAD	6.500
RAYMAN 2	12.500	JOYSTICK	8.900
USAF	12.900	TIMONI KAI ΠΕΤΑΛΙΑ	24.900
DELTA FORCE 2	12.500		
G.T.A. 2	12.900		



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

KICK OFF '97	4.900	TILT	4.900
WORLD CUP '98	4.900	INCOMING	3.900
WLS '98	4.900	DOMINUS	3.900
NBA '98	4.900	EF 2000	3.900
NBA '97	3.900	CYBERIA 2	4.900
SPEED HASTE	4.900	BEAST WITHIN	5.900
MANIC KARTS	4.900	COMANCHE	3.900
DREAMS	4.900	ADVANCED DESTROYER	3.900
TIME COMMANDO	4.900	RISE OF THE ROBOTS	3.900
RAVEN	4.900	TERRA NOVA	3.900
JHONY BAZOOKATONE	4.900	MAGIC CARPET 2	3.900
BEDLAM	4.900	JEPI KNIGHT ABYSS	3.900

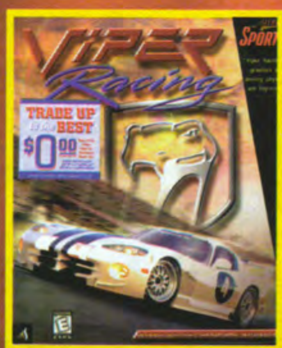


Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL PENTIUM III 450 MHz, QDI ADVANCE 5 MOTHERBOARD, ATX TOWER, VGA 8 MB AGP, SOUND BLASTER 128 BIT, DIM 64 (100 MHZ), 48X CD-ROM, HDD 10,2 GB, MONITOR DAEWOO 15", MODEM SUPRA 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, ΗΧΕΙΑ 120, MOUSE, FDD 1,44, KEYBOARD.

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.



ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

SINCLAIR QL

Τα διαμάντια είναι παντοτινά

Τελικά, θα πρέπει να αισθάνεστε πολύ τυχεροί! Διαβάζοντας αυτή τη στήλη, μέσα σε δύο μήνες αποκτήσατε δύο καινούριους συγγενείς. Δύο θείους! Πράγματι, στο τεύχος 111 ο Κόκκινος Ιππότης Kafurov ανέφερε τον παλιό πρόεδρο της Amstrad ως "θείο" Alan Sugar, ενώ στο προηγούμενο τεύχος, ο υπογράφων βάφτισε τον Bill Gates "θείο Bill" σε μια -εύστοχη!- προσπάθεια παραλληλισμού του προέδρου της Microsoft με τον Μεγάλο Αδελφό που ελέγχει τα πάντα. Παρ' όλα αυτά, στις συνειδήσεις όσων ασχολούνται με τους υπολογιστές από τις αρχές της δεκαετίας του '80 (ή και παλιότερα!) μόνο ένα πρόσωπο έχει καθιερωθεί με το παρατσούκλι "ο θείος". Φώτα, παρακαλώ! Στη σκηνή της στήλης μας, ο ένας και μοναδικός Sir Clive Sinclair!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Σύνθεση του θείου, με τίτλο "Νεκρή Φύση, QL".

Όσοι από εσάς διαβάζατε "Pixel", δεν μπορεί να μη θυμάστε την εξαιρετική στήλη "Εδώ Λονδίνο" του Βασίλη Κωνσταντίνου (πού να βρίσκεται άραγε αυτός ο άνθρωπος;). Με σαφήνεια, υπευθυνότητα αλλά και μπόλικη δόση χιούμορ κατέγραφε την κίνηση της αγοράς στη Μεγάλη Βρετανία, ενώ προχωρούσε και σε χρήσιμες συμβουλές για τους υποψήφιους αγοραστές. Από αυτή τη στήλη έμαθα για τον θείο και δεν άργησα να γίνω φανατικός θαυμαστής και υποστηρικτής του. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι ο πρώτος υπολογιστής μου ήταν ο Sinclair QL, ένα από τα πιο αμφιλεγόμενα μηχανήματα στην ιστορία των υπολογιστών...

ΠΕΡΙ ΘΕΙΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ...

Ο Clive Sinclair γεννήθηκε στις 30 Ιουλίου 1940. Από νωρίς έδειξε αξιοθαύμαστες ικανότητες στη δημιουργία πρωτοποριακών συσκευών. Το 1961 ίδρυσε την πρώτη εταιρία του, τη Sinclair Radionics. Από τότε άρχισε να τον κυριεύει μια μανία που τον ακολούθησε σε όλη του τη ζωή και τον έκανε διάσημο: Ο θειούλης είχε την τάση να "συρρικνώνει" ό,τι ηλεκτρονικό έβλεπε γύρω του! Πρώτο δείγμα γραφής ένας μικροενισχυτής, που κυκλοφόρησε το 1962 και είχε μέγεθος πιο μικρό κι από σπιρτόκουτο! Το 1966 ο Clive πραγματοποίησε ακόμα μία πιο εντυπωσιακή κίνηση (ή κίνηση εντυπωσιασμού, όπως θέλετε πάρτε το!) κατασκευάζοντας την πρώτη τηλεόραση τσέπης (!) στα χρονικά. Οι κακές γλώσσες έλεγαν, βέβαια, ότι χρειαζόσουν πολύ μεγάλες τσέπες για να την κουβαλήσεις... Ωστόσο, τέτοιου είδους σχόλια δεν ήταν αρκετά για να αποθαρρύνουν τον θείο, που συνέχισε ακάθεκτος τη λαμπρή σταδιοδρομία του, παρουσιάζοντας ακόμα πιο μικρά μηχανήματα. Οι υπολογιστές τσέπης, που παρουσίασε το 1972 και το 1973, αποτέλεσαν σημείο-σταθμό στην εξέλιξη των τόσο χρήσιμων αυτών μικροσυσκευών. Αξίζει μάλιστα να σημειωθεί ότι η εταιρία του θείου διέθετε τα calculators αυτά σε εξαιρετικά χαμηλές τιμές για την εποχή, καθιστώντας τα έτσι προσιτά

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Μέχρι την τελευταία στιγμή, δεν είχα βρει τίποτα το εξαιρετικό, σας το ορκίζομαι! Εντελώς τυχαία, και ενώ κοίταζα τις τελευταίες εξελίξεις για το RAINE, έπεσα πάνω στο απίθανο site που βρίσκεται στη διεύθυνση overclocked.retrogames.com. Εδώ θα βρείτε comics με ήρωες τους γνωστούς σας emulators! Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ήδη έχουν κυκλοφορήσει 38 επεισόδια, τα οποία, αν και



δεν βγάζουν πάντα γέλιο, είναι πολύ πρωτότυπα και σχολιάζουν συνήθως τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο.

στο ευρύτερο κοινό.

Ιδρύοντας το 1979 τη Sinclair Research Ltd, ο Clive πήρε τη μεγάλη απόφαση να μπει στο χώρο (ή το χορό!) των προσωπικών υπολογιστών. Ο ZX80 ήταν το πρώτο μηχάνημα που κυκλοφόρησε ο Sinclair. Η χαμηλή τιμή πώλησής του (100 λίρες) προκάλεσε μεγάλη αναταραχή στην αγορά, και σχεδόν όλες οι εταιρίες άρχισαν να ρίχνουν τις τιμές των μηχανημάτων τους. Αυτό είχε ως άμεσο αποτέλεσμα τη διεύρυνση της αγοράς των υπολογιστών και τη δημιουργία ενός καινούριου όρου: του Home Computing.



Sir Clive Sinclair.

Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ QL

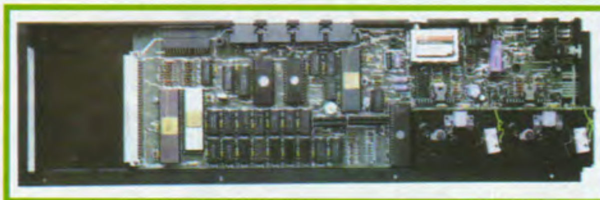
Το 1983 ήταν μία πολύ σημαντική χρονιά στην καριέρα του Sinclair. Σε ένδειξη αναγνώρισης της προσφοράς του στον τομέα των εξελίξεων των ηλεκτρονικών συσκευών, του απονεμήθηκε ο τίτλος Sir. Οπως θα έγραφε ο Κωνσταντίνου, είχαμε "θεικές χαρές"! Και φτάνουμε στο 1984, τη χρονιά που εμφανίστηκε ο Sinclair QL. Επρόκειτο για ένα κρίσιμο σημείο για την εταιρία. Κρίνεται σκόπιμο να αναφέρουμε ποια μοντέλα κυκλοφόρησαν τη συγκεκριμένη



Παίζοντας Josiah με τον Qlay.

χρονική περίοδο: Ο Macintosh της Apple, το IBM PC, το 264 της Commodore και το Business Machine της Acorn. Κατηγορία βαρέων βαρών δηλαδή! Και τι είχε να αντιπαρατάξει ο θείος από την άλλη μεριά; Αν σας έλεγα "τη μαγκιά του", τι θα μου απαντούσατε;

Για να σοβαρευτούμε, το πρώτο πράγμα που έκανε ο θείος ήταν να κερδίσει τη μάχη των εντυπώσεων. Εδωσε λοιπόν συνέντευξη Τύπου σε υπερπολυτελές ξενοδοχείο, μοίρασε ιλουστρασιόν διαφημιστικά φυλλάδια και διατυμπάνισε την ανωτερότητα του μηχανήματός του. Κατά τα λεγόμενά του, ο QL θα ήταν ένα φθηνό σύστημα, το οποίο, όμως, θα παρείχε στο χρήστη δυνατότητες εφάμιλλες των ακριβότερων μηχανημάτων, όπως η ταυτόχρονη διαχείριση πολλών παραθύρων (αλά Windows). Απ' ό,τι μπορείτε να καταλάβετε, στόχος του QL δεν ήταν πλέον οι home users αλλά οι καινούριες επιχειρήσεις, που βρίσκονταν ακόμα στα σκαριά και χρειάζονταν επειγόντως μηχανοργάνωση. Με τα τότε δεδομένα απαιτούνταν το λιγότερο 2.000 λίρες γι' αυτή τη δουλειά, χώρια τα έξοδα για την αγορά software και ενός αξιοπρεπούς εκτυπωτή. Ο QL, λοιπόν, με τιμή πώλησης περίπου 380 λίρες, ήταν μια πολύ οικονομική πρόταση. Επιπλέον, αν λάβετε υπόψη την -μέχρι εκείνη την εποχή- αξιοπιστία της Sinclair και το σεβασμό που έτρεφαν οι Αγγλοι στο πρόσωπο του θείου (κοτζάμ ιππότης ήταν), θα κατανοήσετε απόλυτα τη μαζική υστερία που κατέλαβε δημοσιογράφους και καταναλωτικό κοινό. Μέσα στους πρώτους μήνες -και χωρίς να έχει κυκλοφορήσει ακόμα το μηχάνημα- ο θείος προπώλησε 13.000 μηχανήματα και έβγαλε κοντά στα 5.000.000 λίρες... Βέβαια, όλοι QL άκουγαν και QL δεν έβλεπαν! Από τις 13.000 μηχανήματα που είχε παραγγείλει ο κόσμος, μόνο μερικές εκατοντάδες είχαν παραδοθεί μέχρι τον Ιούλιο. Τώρα, πώς ακριβώς τα έβγαλε πέρα ο θείος, ο Θεός κι η ψυχή του το ξέρουν μόνο! Με τέτοιο άνοιγμα, ήταν λογικό ο κόσμος να δει τον QL με διαφορετική ματιά, πιο κριτική, πιο αυστηρή. Τον Ιανουάριο, ο Sir Clive είχε αναγγείλει ότι η μηνιαία παραγωγή θα έφτανε τα 100.000 μηχανήματα. Σας πληροφορώ ότι μέχρι το τέλος του έτους είχαν διατεθεί στην αγορά λιγότερα από 60.000 κομμάτια... Και σαν να μην έφταναν



"Γυμνή" φωτογράφηση στο "PlayComputer" (κατά το "Playboy"!) του 1984.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Και αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με τις τελευταίες κυκλοφορίες κάποιων δημοφιλών emulators. Μπορεί οι διαφορές τους με τις προηγούμενες εκδόσεις να μην είναι θεαματικές, εντύπωση όμως προκαλεί το γεγονός της τόσο συχνής ανανέωσης (κάθε 15 μέρες παρουσιάζονται νέα fixes και beta-releases), που δείχνει αφ' ενός το ζήλο των προγραμματιστών να παρουσιάσουν όσο το δυνατόν καλύτερα προϊόντα και αφ' ετέρου την ανταπόκριση του κοινού, που επισημαίνει διαρκώς τα σφάλματα που διαπιστώνει και γίνεται μέρα με τη μέρα πιο απαιτητικό...

Η καινούρια έκδοση του ZSNES, του δημοφιλούς emulator για Super Nintendo, περιλαμβάνει ένα fix για τους κατόχους επεξεργαστή Cyrix, οι οποίοι, μέχρι τώρα, ήταν υποχρεωμένοι να τρέξουν τον launcher του εξομοιωτή δύο φορές για να μπορέσουν να απολαύσουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια! Ακουσον, άκουσον... Οσοι ενδιαφέρονται μπορούν να περάσουν από το επίσημο site του ZSNES (www.zsnes.com) και να κατεβάσουν την έκδοση 0.988c.

Ομως και οι προγραμματιστές της Magic Engine δεν κάθονταν με σταυρωμένα χέρια όλο αυτόν τον καιρό. Η έκδοση 0.90 του πετυχημένου εξομοιωτή τους είναι ήδη έτοιμη. Οσοι λοιπόν θέλετε να δείτε παιχνίδια της PCEngine (ή Turbo Grafx - 16, όπως ονομάζεται στις ΗΠΑ) στο PC σας δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τη διεύθυνση: joyce.eng.yale.edu/bt/turbo/emu/. Σημειώνω εδώ ότι, για να αποκτήσετε τη registered έκδοση του προγράμματος, πρέπει να πληρώσετε 16 δολάρια στους προγραμματιστές, αλλιώς ύστερα από 15 λεπτά θα σας πετάξει έξω. Ενώ έγραφα την ανωτέρω πρόταση, η καρέκλα μου άρχισε εντελώς ξαφνικά να τρίζει (crack, crack!).

EMULATORS' CORNER

όλα αυτά, το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή, το QDOS, ήταν εξαιρετικά δύσχρηστο και με αρκετά bugs.

Είναι γνωστό ότι happy end έχουν μόνο οι χαζοχαρούμενες αμερικανικές ταινίες. Στη ζωή δεν είναι όλα ρόδινα. Μην περιμένετε, λοιπόν, να διαβάσετε ότι ο θείος τα κατάφερε, ότι ο QL ξεπέρασε σε πωλήσεις όλα τα ανταγωνιστικά μηχανήματα και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα. Παρ' όλ' αυτά, δεν μπορεί κανείς να πει ότι ο QL πέρασε στην ιστορία ως μια αποτυχημένη προσπάθεια. Στην πραγματικότητα, η αλήθεια βρίσκεται κάπου ενδιάμεσα. Το QL ήταν, για τα λεφτά του, ένα πολύ καλό μηχάνημα. Η υποστήριξη από προγράμματα ήταν παραπάνω από επαρκής. Ωστόσο, ο Clive έκανε ένα λάθος: Στην προσπάθειά του να δώσει στον καινούριο υπολογιστή το image μιας μηχανής "καθαρά για επαγγελματικές εφαρμογές", δεν φρόντισε να τον πλαισιώσει με το αντίστοιχο game-software, αποκλείοντας έτσι το μέρος του καταναλωτικού κοινού που ζητούσε έναν υπολογιστή "για όλη την οικογένεια". Είναι άλλωστε γνωστό ότι ο Sir Clive, ενώ υπήρξε σε όλη του τη ζωή ένας ευφυέστατος τεχνοκράτης, ποτέ δεν διακρίθηκε για το επιχειρηματικό δαιμόνιό του.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ & EMULATION

Ας δούμε όμως επί τροχάδην τα τεχνικά χαρακτηριστικά του QL. Το CPU βασίζεται στον επεξεργαστή 68008 της Motorola. Η RAM είναι 128K, η ROM 48K, ενώ και οι δύο είναι επεκτάσιμες με τη χρήση ειδικών καρτών μνήμης. Το πληκτρολόγιο έχει τη διάταξη QWERTY (τι άλλο;), πλην όμως έχουν γίνει φιλότιμες προσπάθειες για να είναι όσο το δυνατόν πιο εύχρηστο. Για την εισαγωγή δεδομένων υπάρχουν δύο micro-drives (θυμηθείτε τι σας έλεγα για τη μανία του θείου να συρρικνώνει ό,τι ηλεκτρονικό έπεφτε στα χέρια του!) και μια υποδοχή για cartridge. Η επικοινωνία με εκτυπωτή και modem γίνεται μέσω δύο θυρών RS-232. Υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης με τηλεόραση ή monitor, ενώ, για τους τολμηρούς, υπάρχουν και δύο υποδοχές για joysticks (γράφω τολμηρούς, γιατί, όπως προείπαμε, τα παιχνίδια για QL είναι σχεδόν ανύπαρκτα). Στον QL μπορούν να συνδεθούν και άλλα, εξωτερικά drives, ενώ παρέχεται υποστήριξη και για σκληρούς δίσκους. Συνολικά, πρόκειται για ένα μηχάνημα με αρκετές δυνατότητες επέκτασης και, το κυριότερο, πανάλαφρο, άρα πολύ εύκολο να μεταφερθεί.

Και τώρα στα δικά μας! Οι emulators που θα παρουσιάσω αυτή τη φορά είναι δύο.



Διαχρονικό comic, από το περιοδικό "Sinclair User" του 1984!

1. Q - Emulator: Σε demo μορφή, δυστυχώς... Ο χειρισμός του είναι αρκετά εύκολος, αλλά έχει το μειονέκτημα ότι στην demo μορφή του διαθέτει περιορισμένες δυνατότητες. Μπορείτε να τον τρέξετε σε δύο modes: Στο demo mode, όπου έχετε πρόσβαση μόνο σε ένα συγκεκριμένο directory με προγράμματα για QL (κάποιες εφαρμογές γραφικών κυρίως), και στο limited mode, όπου μπορείτε να τρέξετε όποιο πρόγραμμα έχετε στη διάθεσή σας αλλά με περιορισμένη ταχύτητα (25% της κανονικής). Δράμα δηλαδή! Πάντως, αν τον βρείτε ενδιαφέρον, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση: http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/1296/q-emulator.html και να τον αγοράσετε (ποιος ήρθε;).

2. Qlay: Πολύ καλός και εύχρηστος emulator. Λόγω της απλότητας των προγραμμάτων, δεν θα συναντήσετε κανένα απολύτως πρόβλημα, ούτε με την ταχύτητα εξομοίωσης, ούτε και με τις ελάχιστες απαιτήσεις του συστήματος (τρέχει, λέει και σε 386!). Τώρα, επειδή το λειτουργικό του QL είναι κομματάκι ζόρικο, θα εξηγήσω λίγα πράγματα για όσους από εσάς θα θέλουν να "παίξουν" μαζί του. Μετά την εγκατάσταση, τρέξτε το πρόγραμμα. Θα εμφανιστεί το παράθυρο των επιλογών. Το μόνο που θα χρειαστεί να επιλέξετε είναι τα αρχεία στα κουτιά mdv ή win. Εστω, για παράδειγμα, ότι θέλετε να παίξετε Josiah (είναι Arkanoid-clone). Απλά κάνετε browse και βρείτε το αρχείο josiah.mdv. Αφού ρυθμίσετε το κουτί Speed σε μια ικανοποιητική ταχύτητα, πατήστε ΟΚ. Επιλέξτε F2 (TV). Τώρα, με την εντολή dir#2, mdv1_ θα δείτε τα περιεχόμενα της εικονικής δισκέτας στο drive mdv1. Στη συνέχεια, δώστε lrun mdv1_boot και... οι κόποι σας θα ανταμειφθούν! Το Josiah αρχίζει και παίζει! Καλά, ντε, μη βαράτε! Μια κουβέντα είπα! Άλλωστε, υπάρχει πάντα και το παιχνίδι του μήνα!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Τα παιχνίδια που παρουσιάζονται εδώ είναι ανεξάρτητα από τον emulator που εξετάζουμε. Πρόκειται για τίτλους που άφησαν εποχή. Κύρια χαρακτηριστικά τους η πρωτοτυπία, σε όλες τις μορφές της, και το εξαιρετικό gameplay που προσφέρουν. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να τα βρείτε πλέον στα καταστήματα. Μη στεναχωριέστε, όμως! Γι' αυτό το λόγο υπάρχει ο φάκελος "Emulators" στο CD του "PC Master"! Προσοχή! Δεχόμαστε και παραγγελίες. Αν λοιπόν έχετε κάποια ιδιαίτερη προτίμηση, γράψτε μας και... θα δούμε τι μπορούμε να κάνουμε για σας!

Αυτό το μήνα παρουσιάζουμε το adventure "Plan 9 from Outer Space". Η ιδιαιτερότητά του είναι ότι στηρίζεται στην ομώνυμη ταινία, η οποία είχε χαρακτηριστεί από πολλούς ως "η χειρότερη όλων των εποχών"! Πρόκειται για μία B-Movie επιστημονικής



φαντασίας, όπου συμβαίνουν διάφορα τραγελαφικά. Το παιχνίδι (είναι η έκδοση για Amiga emulators) κατορθώνει να αποδώσει στο ακέραιο την ατμόσφαιρα των B-Movies, ενώ σε μερικά σημεία το χιούμορ είναι αφοπλιστικό. Αγαπημένη ατάκα σε ένα σημείο, αφού δώσεις την εντολή "Ανέβα τις σκάλες", η εξής: "Οι σκάλες είναι παλιές και επικίνδυνες. Είναι σκοτάδι και δεν βλέπεις καλά. Τέλος πάντων, είσαι πολύ φοβητσιάρης για να τις ανέβεις!" Σωστός;

PC

GAMES FAIR 1999

Το Πανηγύρι των Gamers

Στις αρχές Δεκεμβρίου όλοι οι gamers της Αθήνας αλλά και οι φίλοι από την Κρήτη, το Βόλο, την Πάτρα κ.α. συναντήθηκαν στο ετήσιο ραντεβού τους, τη γιορτή των επιτραπέζιων παιχνιδιών που οργανώνεται από την Κάισσα. Για όγδοη φορά, λοιπόν, οι παίκτες ήταν πιστοί στο ραντεβού τους και γέμισαν ασφυκτικά το ξενοδοχείο "President", του οποίου οι μεγάλες αίθουσες έμοιαζαν μικρές και κάποιες στιγμές δεν υπήρχε χώρος ούτε για μία καρέκλα!

Του Μίλτου Κύρκου

Το πιο σημαντικό γεγονός ήταν, όπως πάντα, το τουρνουά του σπουδαιότερου παιχνιδιού ρόλων, του Advanced Dungeons & Dragons. Τριάντα τέσσερις ομάδες διαγωνίστηκαν ταυτόχρονα σε μια περιπέτεια γραμμένη από τον Αντρέα Σταματίου, που περιλάμβανε ένα ταξίδι στην Αβυσσο για τα μάτια μιας γυναίκας. Το ρεκόρ που σημειώθηκε στον αριθμό των ομάδων (πέρυσι ήταν 26) δείχνει τη φοβερή ανάπτυξη του AD&D, αλλά και τη μεγάλη διάθεση των παικτών του να συμμετάσχουν σε μαζικές εκδηλώσεις.

Το τουρνουά τελείωσε με πρώτο νικητή τον Μιχάλη Δαλέζιο (παρέλαβε ένα ασημένιο αναμνηστικό σεντούκι με το Stone of Good Luck) και καλύτερο Dungeon Master τον Γιώργο Πανόπουλο.

Εκτός από το τουρνουά του AD&D, παίχτηκαν και δεκάδες άλλα σενάρια σε παιχνίδια ρόλων όπως περιπέτειες σε όλους τους κόσμους του AD&D, στο Legends of the 5 Rings, στα Vampire, Mage, Elric κ.λπ. Ξεχωριστή θέση είχε το ελληνικό παιχνίδι ρόλων του Θωμά Μαστακούρη "Ζωντανά Επη" (Εκδόσεις Αίολος), το οποίο αναφέρεται στην ομηρική εποχή. Ενα παιχνίδι με πολύ ενδιαφέρον και άριστη ποιότητα παραγωγής.

Εκτός από τα παιχνίδια ρόλων, όμως, το 8ο Games Fair είχε και πολλά καρτοπαίχνιδα. Εγιναν 11 (!) τουρνουά στο Magic: The Gathering, άλλα 3 στο Legends of the 5 Rings, ενώ οργανώθηκε και το πρώτο τουρνουά Pokemon με συμμετοχή 20 ατόμων! Τα χρηματικά βραβεία στα παιχνίδια με κάρτες ξεπέρασαν συνολικά τις 350.000 και πρέπει όλοι να έμειναν ευχαριστημένοι. Το πιο εντυπωσιακό τουρνουά ήταν το Team magic, στο οποίο συμμετείχαν 13 τριμελείς ομάδες που διαγωνίστηκαν με ελβετικό σύστημα για τη νίκη.

Στα παιχνίδια στρατηγικής με φιγούρες ολοκληρώθηκαν τα τουρνουά Chronopia και Warzone, όπου διεξήχθησαν περίπου 30 μάχες, ενώ έγιναν επίσης μάχες στα Warhammer Fantasy, Mordheim καθώς και στο ιστορικό DBA.

Από τη γιορτή αυτή των παιχνιδιών δεν θα μπορούσε να λείπει η Compupress με το παιχνίδι The 4th Coming, που συγκέντρωσε το ενδιαφέρον δεκάδων παικτών. Σε μια μεγάλη οθόνη το κοινό παρακολουθούσε την on-line επίδειξη, ενώ υπήρχε και η δυνατότητα να δοκιμάσει τις ικανότητές του στον πολύ εντυπωσιακό κόσμο του T4C.

Στο Fair είδαμε και την παρουσίαση του Basketball Manager της Volax (το γνωστό ελληνικό παιχνίδι των μεγάλων προπονητών) καθώς και το fanzine φαντασίας "Πανσέληνος".



Το Games Fair τελείωσε και οι φίλοι των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας ανανέωσαν το ραντεβού τους για την άνοιξη, οπότε θα διεξαχθεί η επόμενη γιορτή - σε μεγαλύτερο αυτή τη φορά χώρο!

POKEMON: ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τον Νοέμβριο κυκλοφόρησε στην ευρωπαϊκή αγορά (και στην Ελλάδα από την Κάισσα) το παιχνίδι με κάρτες Pokemon, το οποίο σχετίζεται με το ομώνυμο παιχνίδι του Gameboy της Nintendo. Σε αυτό κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός εκπαιδευτή των Pokemon, που σκοπό έχει να γίνει Master trainer συλλέγοντας και εκπαιδεύοντας όλα αυτά τα περίεργα πλάσματα. Ετσι, βάζει τα Pokemon του να συ-



γκρούονται με αυτά του αντιπάλου του προσπαθώντας να γίνει ολοένα καλύτερος.

Τα Pokemon ανήκουν σε διάφορες κατηγορίες (Grass, Water, Fighting, Fire κ.λπ.) και το καθένα έχει τις δικές του ξεχωριστές ιδιότητες και χαρακτηριστικά. Τα περισσότερα διαθέτουν υπεροχή απέναντι σε κάποια αντίπαλα, αλλά ταυτόχρονα και αδυναμία μπροστά σε ορισμένα άλλα. Ταυτόχρονα απαιτούν ενέργεια για να εξαπολύουν τις επιθέσεις τους, μοναδική ανάλογα με την κατηγορία τους. Ετσι, ένα σημαντικό στάδιο του παιχνιδιού είναι η επιλογή των καρτών που θα απαρτίσουν την τράπουλα του παίκτη, μια και πρέπει να επιτευχθεί ισορροπία ανάμεσα στα πανίσχυρα Pokemon, τα οποία όμως απαιτούν χρόνο για να δυναμώσουν, τα μικρά που ροκανίζουν τον αντίπαλο αλλά βγαίνουν εύκολα νοκ άουτ, τις ενεργειακές κάρτες και τις κάρτες του εκπαιδευτή που αλλάζουν τη ροή του παιχνιδιού και ξαφνιάζουν τον αντίπαλο.

Κάθε Pokemon έχει μερικά βασικά χαρακτηριστικά. Αυτά είναι οι πόντοι ζωής του (Hit Points), που όταν μηδενιστούν, το Pokemon πέφτει νοκ άουτ, η κατηγορία του (π.χ. ένα Fire Pokemon θέλει κάρτες Fire για να επιτεθεί) και οι επιθέσεις που μπορεί να κάνει, πάντα ανάλογα με την ενέργεια που έχει διαθέσιμη. Σε κάθε γύρο ο παίκτης τραβάει μια κάρτα από την τράπουλά του και μπορεί να κατεβάσει στον πάγκο του νέα Pokemon, να εξελίξει κάποιο από τα βασικά του σε μία νέα, ισχυρότερη μορφή, να προσαρτήσει σε ένα Pokemon μια κάρτα ενέργειας και να επιτεθεί με το ενεργό Pokemon στον αντίπαλό του. Αυτός ο μηχανισμός παιχνιδιού απαιτεί σκέψη, σχεδιασμό, υπολογισμό και κρίση. Φυσικά, δεν είναι δύσκολος στην κατανόηση, το αντίθετο μάλλον, αλλά επιτρέπει στον παίκτη να συγκεντρωθεί στην ανάπτυξη της τακτικής που επιθυμεί.





Το Pokemon δεν είναι ένα απλοϊκό παιχνίδι, παρ' όλο που παίζεται και από μικρές ηλικίες. Ο καθένας βρίσκει διαφορετικά στοιχεία που τον ικανοποιούν και έτσι, για πρώτη φορά, βλέπεις παίκτες τόσο διαφορετικούς να το αγαπούν για τους δικούς του λόγους ο καθένας. Αν και δεν συγκρίνεται με το Magic: The Gathering στο βάθος και την πρωτοτυπία, δεν είναι σπάνιο να δεις σκληροπυρηνικούς παίκτες Magic να μονομαχούν με πάθος πάνω από την αρένα του Pokemon. Οπως φυσικά θα δεις και μικρά παιδιά που αγαπούν την τηλεοπτική σειρά να συλλέγουν τις κάρτες για να μπορέσουν να κρατήσουν στα χέρια τους αγαπημένους τους ήρωες.

Pokemon Starter Set: Ιδανικό για το ξεκίνημα του Pokemon, περιλαμβάνει δύο έτοιμα decks από 30 κάρτες, τους κανόνες, 10 γυάλινους counters για να καταγράφεται η ζημιά και έναν οδηγό γρήγορου παιξίματος (κόστος: 4.000 δρχ.).

Preconstructed Theme Deck: Σε αυτό οι παίκτες βρίσκουν συλλογές καρτών έτοιμες να ριχτούν στη μάχη. Ισορροπημένα decks για παίκτες που γνωρίζουν τα βασικά του Pokemon και θέλουν να προχωρήσουν παραπέρα (κόστος: 4.000 δρχ.).

Boosters: 11 κάρτες Pokemon τυχαίες επιτρέπουν στους παίκτες να αναπτύξουν τις δικές τους στρατηγικές και να γίνουν Pokemon Masters! Για έμπειρους παίκτες (κόστος: 1.300 δρχ.).



AD&D ΣΤΗΝ ΚΑΪΣΣΑ

Ξανάρχισαν με τη νέα χρονιά οι περιπέτειες του AD&D στα καταστήματα Κάισσα. Το Σάββατο, 22 Ιανουαρίου, γίνεται το πρώτο τουρνουά RPGA της νέας χρονιάς. Σε όλα τα καταστήματα Κάισσα οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στο ίδιο σενάριο (γραμμένο ειδικά για τέτοια τουρνουά) και οι πρώτοι θα πάρουν, όπως πάντα, αναμνηστικά δώρα και βραβεία. Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 8813990.

MAGE: THE ASCENSION

Φανταστείτε έναν κόσμο όπως ο σημερινός, όπου μία σκοτεινή συνωμοσία από τεχνοκράτες μάγους, οι οποίοι ελέγχουν τα πάντα (από τις τηλεπικοινωνίες μέχρι τις κυβερνήσεις), έχει εξαναγκάσει τους ανθρώπους σε έναν ύπνο υλισμού, που δεν τους επιτρέπει να καταλαβαίνουν τους κινδύνους που παραφυλάνε στις προκατασκευασμένες ζωές που τους ετοιμάζουν οι τεχνοκράτες. Οι μόνοι που αντιτίθενται σε αυτό το καλοστημένο παιχνίδι είναι οι πατροπαράδοτοι μάγοι, άτομα με ικανότητες αλλαγής της πραγματικότητας, οι οποίοι πασχίζουν να αφυπνίσουν τους απλούς θνητούς και να τους προφυλάξουν από τους μαγικής φύσεως κινδύνους που παραμονεύουν στον Κόσμο του Σκότους.

Του Μανώλη Σκούληκα

Το τρίτο παιχνίδι της σειράς των παιχνιδιών ρόλων στον Κόσμο του Σκότους της White Wolf, το Mage: The Ascension, σας οδηγεί σε έναν κόσμο παράλληλο του πραγματικού όπου κυριαρχεί η αέναη διαμάχη μεταξύ των δυνάμεων της τεχνοκρατίας και των μαγικών παραδόσεων.

Ολοι οι μάγοι που πρεσβεύουν την πνευματική ελευθερία προσπαθούν να αφυπνίσουν τον κόσμο και να οδηγήσουν την ανθρωπότητα σε μια πιο ολοκληρωμένη πνευματική ζωή, απαλλαγμένη από την ψευδαίσθηση της ύλης και του τεχνοκρατικού μοτίβου προκατασκευασμένης ζωής.

Οι μάγοι είναι χωρισμένοι σε traditions, που τους κατηγοριοποιούν ανάλογα με τη νοοτροπία και τη φιλοσοφία τους.

Akashic Brotherhood: Μύστες της ανατολικής φιλοσοφίας και μελετητές των πολεμικών τεχνών, που προσπαθούν να επιτύχουν την ισορροπία μεταξύ σώματος και πνεύματος.



Celestial Chorus: Ολος ο κόσμος είναι Eνα. Η κοσμική αρμονία μάς δείχνει ότι ο δρόμος της ένωσης και της ενσυνείδητης αλληλοκατανόησης είναι ο μόνος για την αφύπνιση και την ολοκλήρωση των ανθρώπων.

Cult of Ecstasy: Η αφύπνιση έρχεται μέσα από την ηδονή και τις ακραίες εμπειρίες. Τα πάντα μπορούν να αποτελέσουν ένα ερέθισμα για το άνοιγμα του μυαλού, φτάνει να ανοίγουν καινούρια παράθυρα στα όρια του καθιερωμένου.



Dreamspeakers: Αρχαίοι σαμάνοι των παγκόσμιων ανιμιστικών παραδόσεων ή σύγχρονοι τεχνοσαμάνοι των δρόμων, οι μάγοι αυτοί είναι οι πιο κοντινοί στον κόσμο των πνευμάτων και των ιερών παραδόσεων της πνευματικής κληρονομιάς της Γαίας.

Euthanatos: Αυτοί οι ακραίοι μάγοι πιστεύουν ακράδαντα στη μετεμψύχωση και τον κύκλο της ζωής, γι' αυτό δίνουν την ευκαιρία μιας καινούριας αρχής σε όσα νοήμονα όντα φαίνεται να έχουν απομακρυνθεί ανεπανόρθωτα από τον εξελικτικό αυτό κύκλο, τερματίζοντας τη ζωή τους και εισάγοντάς τους σε έναν καινούριο κύκλο. Ιεροί υπηρέτες του καρμικού κύκλου ή ανήλεοι τιμωροί;

Order of Hermes: Πατροπαράδοτοι μάγοι με τις τυπικές παραδόσεις του Μεσαίωνα, αντιμετωπίζουν τη μαγεία μέσα από φόρμουλες, αριθμολογία και καβαλιστικές παραδόσεις που τους δίνουν μια κλασική προσέγγιση προς τη μαγεία αλλά και την αντίστοιχη φιλοσοφία της.

Sons of Ether: Επιστήμονες-μάγοι, που αντιμετωπίζουν την τεχνολογία ως ένα μέσο-παιχνίδι, για να επιτύχουν τη φαντασμαγορία και την τεχνολογική και διανοητική μεταμόρφωση του κόσμου.

Verbena: Η αρχέγονη δύναμη της μαγείας του αίματος και της Θεάς Γης είναι επικεντρωμένη σε αυτούς τους εμπνευσμένους μύστες καθώς χορεύουν γυμνοί κάτω από το σεληνόφως, λατρεύοντας τη φύση σε κάθε μορφή της.

Virtual Adepts: Τεχνοκράτες hackers που ισορροπούν ανάμεσα στην πραγματικότητα και τον εικονικό κόσμο των υπολογιστών τους. Λαμπροί μάγοι στον τομέα της τηλεμεταφοράς, ενώνουν τα εικονικά και αστρικά σύμπαντα με έναν θαυμαστό τρόπο.

Hollow Ones: Τα χαμένα παιδιά της μαγείας, αυτοί οι σκοτεινοί και απαισιόδοξοι νέοι, κάνουν τη μαγεία τους στους ρυθμούς του dark wave και συγκεντρώνονται σε σκοτεινά gothic clubs ζητώντας μόνο τη στιγμιαία ευχαρίστηση, αψηφώντας κάθε υπερφυσικό ιδανικό που τους προτείνουν.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2000

Σάββατο 8/1/1999: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 9/1/1999: Warhammer 40000 Tournament - ώρα: 15:00

Middle-Earth Card Game Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 15/1/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 15:00

P.C. Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα: 12:00

Κυριακή 16/1/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 22/1/1999: White Wolf Role Playing Day - ώρα: 16:00

Κυριακή 23/1/1999: Magic: The Gathering Tournament (TYPE I) - ώρα: 10:00

Σάββατο 29/1/1999: P.C. Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα: 12:00

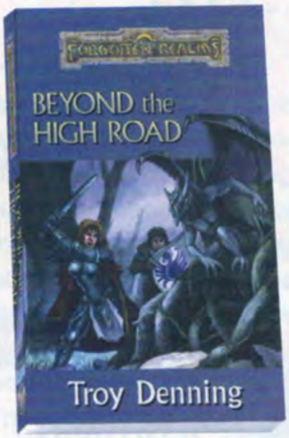
Κυριακή 30/1/1999: Fantasy Role Playing Day - ώρα: 16:00

Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Ελάτε να παίξουμε AD&D, MERP και άλλα Fantasy Role Playing Games.

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

BEYOND THE HIGH ROAD



Στη γη του Cormyr, η πριγκίπισσα Tanalasta μπλέκεται με μια κατώτερη θρησκευτική οργάνωση, προκαλώντας τη δυσαρέσκεια τόσο του πατέρα της βασιλιά Azoun όσο και του επίσημου μάγου του βασιλείου. Εν τω μεταξύ κάτι πολύ "κακό" απειλεί με σαρωτική επίθεση το βασίλειο.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Τιμή 2.600 δρχ.

THE THRAN



Η ιστορία των Thran, της μυστηριώδους και ασχολούμενης με το μυστικισμό φυλής που κατοικούσε τη Dominaria χιλιάδες χρόνια πριν, είναι γραφτό να σχετισθεί με τα συνταρακτικά γεγονότα του παρόντος.

Νουβέλα του Magic: The Gathering, που θεαματικά προηγείται των βιβλίων του Artifact Cycle/Τιμή 2.600 δρχ.

VAN RICHTEN'S MONSTER HUNTERS COMPENDIUM, VOLUME TWO

Οκτώ χρόνια πέρασαν από τότε που η δημοφιλής σειρά Van Richtens Guide έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή της, επαναπροσδιορίζοντας τον τρόπο που Dungeon Masters και παίκτες αντιμετωπίζουν τα τέρατα και όλα τα γεννήματα του τρόμου. Από τότε, τα πλάσματα της νύχτας έχουν προσφέρει τις απροσδόκητες αλλά και καταστροφικές δυνάμεις τους σε όλα τα παιχνίδια AD&D, δίνοντας στους χαρακτήρες των παικτών όλο και περισσότερους νέους λόγους για να είναι τρομοκρατημένοι. Η συνένωση αυτή των παλαιότερων Van Richtens Guide to Ghosts, Lich και Ancient Dead αποτελεί τον δεύτερο από τους τρεις τόμους, που θα κάνουν γνωστό τον διάσημο κυνηγό τεράτων και τις μεθόδους του στην καινούρια γενιά των role players.

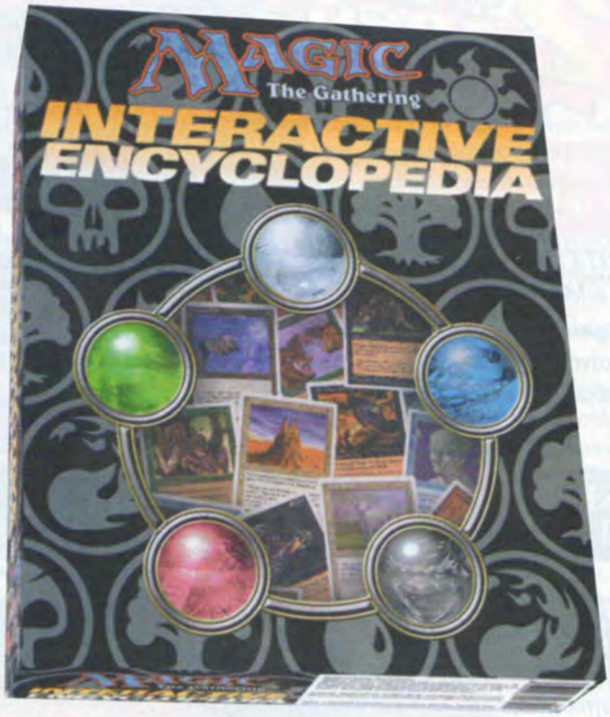


Accessory της TSR για το AD&D/Τιμή 9.000 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

Το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering έχει συναρπάσει ολόκληρο τον κόσμο, εγκαινιάζοντας μια καινούρια εποχή για τα παιχνίδια. Τώρα, με την κυκλοφορία της Interactive Encyclopedia του MTG, η υπέρτατη μάχη του μυαλού μεταφέρεται στον κυβερνοχώρο, χαρίζοντας στους παίκτες πολλά καινούρια στοιχεία, ικανά να ανεβάσουν το επίπεδο των παικτών πιο ψηλά.

Μεταξύ όλων όσων προσφέρει είναι και τα εξής:

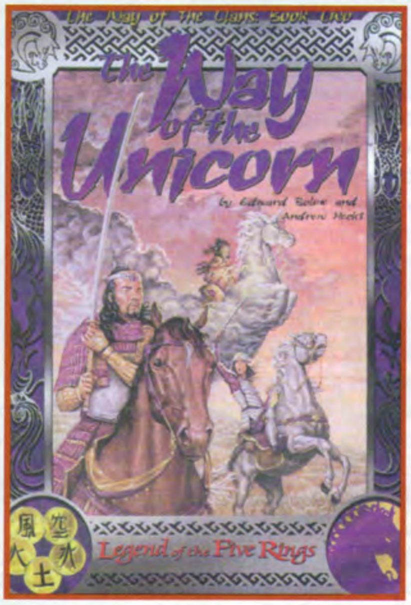


- Εικόνες όλων των καρτών του Magic που έχουν μέχρι τώρα κυκλοφορήσει, από την έκδοση Alpha μέχρι το Mercadian Masques.
- Αναφορές στο χρώμα, τον τύπο, το κόστος ενέργειας (mana), τον καλλιτέχνη κάθε κάρτας κ.λπ.
- Οδηγίες για το πώς μπορεί κάποιος να φτιάξει τράπουλα, με την οποία στη συνέχεια μπορεί -αν θέλει- να παίξει on-line εναντίον παικτών του Magic σε όλο τον κόσμο.
- Πρόσβαση σε όλους τους κανόνες του Magic (ακόμα και στην τελευταία λεπτομέρεια).

Οι παίκτες ακόμα μπορούν να φτιάχνουν και να αναλύουν τα decks τους, χάρη στο πρόγραμμα deck builder που περιέχεται, ενώ με το πρόγραμμα collection manager μπορούν να έχουν ανά πάσα στιγμή αρχείο όλων των καρτών τους, καθώς και λίστα με τις τιμές τους.

Interactive Encyclopedia/Τιμή 19.900 δρχ.

LEGENT OF THE FIVE RINGS - THE WAY OF THE CLANS BOOK TWO: THE WAY OF THE UNICORN

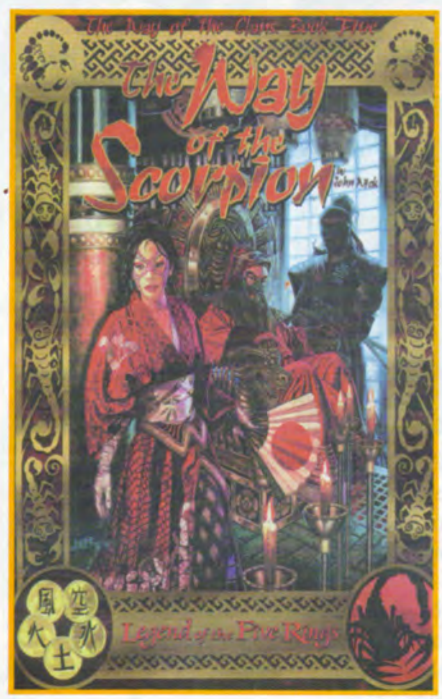


Εδώ και οκτακόσια χρόνια, η φατρία του Ki-Rin περιπλανάται στη χέρσα γη έξω από το Rokygan. Οταν φθάνει ο καιρός να επιστρέψουν, γίνονται η φατρία του μονόκερου, οπλισμένη με βάρβαρα μαγικά και τακτικές.

Ανακαλύψτε τα μυστικά της πιο εξωτικής φατρίας του Rokygan.

Accessory του Legend of the Five Rings RPG/Εταιρία AEG/Τιμή 6.000 δρχ.

LEGEND OF THE FIVE RINGS - THE WAY OF THE SCORPION



Κυκλωμένη από σκιές, η φατρία του Σκορπιού εξυφαίνει έναν ιστό από ψέματα και δόλο, προδοσία και απιστία, πάντα στο όνομα του Αυτοκράτορα.

Ανασηκώνοντας τη μάσκα ενός Σκορπιού είναι σαν να κοιτάς κατάματα την αλήθεια. Αν νιώθετε έτοιμοι να μάθετε τα σκοτεινότερα μυστικά του Rokygan, τότε είστε έτοιμοι να μάθετε και τα μυστικά της φατρίας του Σκορπιού.

Accessory του Legend of the Five Rings RPG/Εταιρία AEG/Τιμή 6.000 δρχ.

THE WAY OF THE CRAB

Εδώ και χίλια χρόνια, η θηριώδης φατρία των Crabs φυλάει τα σύνορα του Rokygan από τα τρομακτικά πλάσματα των Shadowlands. Τώρα μπορείτε να μάθετε τι είναι αυτό που καθοδηγεί τους σκληρούς υπερασπιστές της Αυτοκρατορίας του Σμαραγδιού, καθώς και τις τακτικές που ακολουθούν για να αποκρούσουν τους ανίερους εχθρούς της Αυτοκρατορίας.

Accessory του Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.



THE WAY OF THE CRANE



Λαμπεροί και μεγαλόπρεποι, οι Cranes έχτισαν μέχρι τώρα έναν κόσμο μόρφωσης, ομορφιάς και αρετής. Εδώ και δέκα αιώνες ακολουθούν το μονοπάτι της τιμής και της πίστης προς το θρόνο του Σμαραγδιού. Ανακαλύψτε τις ιδιαιτερότητες της πιο ευγενούς φατρίας του Rokygan.

Accessory του Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.



CLAN NOVEL SETITE

Ο Εσα Ρουντάτζε έχει όλα όσα θα ήθελε ένας ακόλουθος του Σετ: λεφτά, επιρροή και ευφυΐα, αξιόπιστους ακολούθους και έναν έμπιστο βοηθό στις επιχειρήσεις του. Ο Εσα έχει απόλυτη πίστη, την ευλογία του θεού του, μεγάλη διορατικότητα και σιδερένια νεύρα. Ωστόσο όλων η τύχη τελειώνει κάποτε.



Σε έναν οίκο με αντίκες στο Μανχάταν ο Εσα βρίσκει ένα στοιχείο για έναν θησαυρό που του διέφευγε για αιώνες, το Μάτι του Χάζιμελ. Μέσα σε λίγες ώρες όλα όσα προσπάθησε να πετύχει για αιώνες αρχίζουν να γλιστρούν μέσα από τα χέρια του. Ελάχιστα καταλαβαίνει ο Σετίτης πως μια τυχαία συνάντηση στη Νέα Υόρκη δεν είναι παρά ένα νήμα στον ίδιο ιστό που φέρνει το Μάτι στα χέρια ενός από τους πράκτορές του μόνο για να το χάσει ξανά. Ωστόσο, είναι τίποτα τυχαίο στον κόσμο των Ομόαιμων.

Η τέταρτη από τις δεκατρείς νουβέλες της σειρά των Clan Novels, που διηγείται το χρονικό των τελευταίων ημερών των Ομόαιμων.

Εταιρία: White Wolf/Τιμή: 2.200 δρχ.

CYBERPIRATES



Πάρτε τους Shadowruners σας από τους κακόφημους δρόμους της πόλης, για να γνωρίσουν τους ακόμα πιο άγριους θαλάσσιους δρόμους των ωκεανών. Το Cyberpirates σας προσφέρει έναν ολόκληρο καινούριο κόσμο, γεμάτο με λαθρεμπόρους και πειρατές. Γίνετε πειρατές στην επικίνδυνη Καραϊβική και κερδίστε τρελά λεφτά βοηθώντας τις μεγαλοεπιχειρήσεις να εκμεταλλευτούν τις ακτές της Δυτικής Αφρικής. Ενωθείτε με τις δυνάμεις ενός δράκου για να βοηθήσετε στην απελευθέρωση των Φιλιππίνων από την αυτοκρατορική Ιαπωνία. Το Cyberpirates προσφέρει ζωντανές και λεπτομερείς περιγραφές για την πειρατεία και το λαθρεμπόριο στην Καραϊβική, τις Φιλιππίνες και τη δυτική ακτή της Αφρικής και επιπλέον ένα πορτρέτο του λαθρεμπορίου σε όλο τον κόσμο. Περιλαμβάνει, επίσης, κανόνες για υποθαλάσσια εξερεύνηση, θαλάσσιες μάχες και επιχειρήσεις, καθώς και πολλά καινούρια παιχνίδια για να τα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι του Shadowrun.

Εταιρία: FASA/Τιμή: 8.000 δρχ.

STAR WARS-EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Μετά την ταινία, μπορείτε να απολαύσετε το έπος του πρώτου επεισοδίου του Star Wars σε κόμικ. Η ιστορία της βασίλισσας Αμιντάλα και του Ανακιν Σκάιγουόκερ σε ένα έγχρωμο αριστούργημα, όπου εκτυλίσσονται όλα όσα είδατε στην ταινία με τους αγαπημένους σας ηθοποιούς και τους απίθανους εξωγήινους. Μία συλλογή από τα τέσσερα τεύχη που ολοκληρώνουν τη σειρά του πρώτου επεισοδίου. Δεν πρέπει να λείπει από κανέναν ενθουσιώδη οπαδό του Star Wars.

Εταιρία: Titan books/Τιμή: 6.000 δρχ.



WEREWOLF THE APOCALYPSE



Οι Λυκάνθρωποι είναι οι ιεροί πολεμιστές της Μητέρας Γης. Η Γαία ματώνει από τις καταχρήσεις των άπληστων και των άσπλαχνων που καταστρέφουν τη φύση αλλά και την αιώνια εκδήλωση αγάπης της Μητέρας Γης προς τα παιδιά της. Τα παιδιά της Γαίας και άμεσοι κληρονόμοι των επιταγών της προσπαθούν να την προστατέψουν και να γιατρέψουν τις πληγές της. Το Werewolf είναι ένα παιχνίδι σχετικό με το θυμό και την αγανάκτηση για τις καταστροφές που γίνονται καθημερινά και μας απομακρύνουν από τη φύση και την ανθρωπιά μας. Αυτή η συνεχιζόμενη προσβολή ενάντια στη Μητέρα Γη δεν μπορεί να τελειώσει παρά μόνο με έναν τρόπο: με αίμα και οργή.

Το Werewolf είναι το δεύτερο παιχνίδι της σειράς της White Wolf και ασχολείται με το μύθο της λυκανθρωπίας.

Εταιρία: White Wolf/Τιμή: 10.800 δρχ.

USB

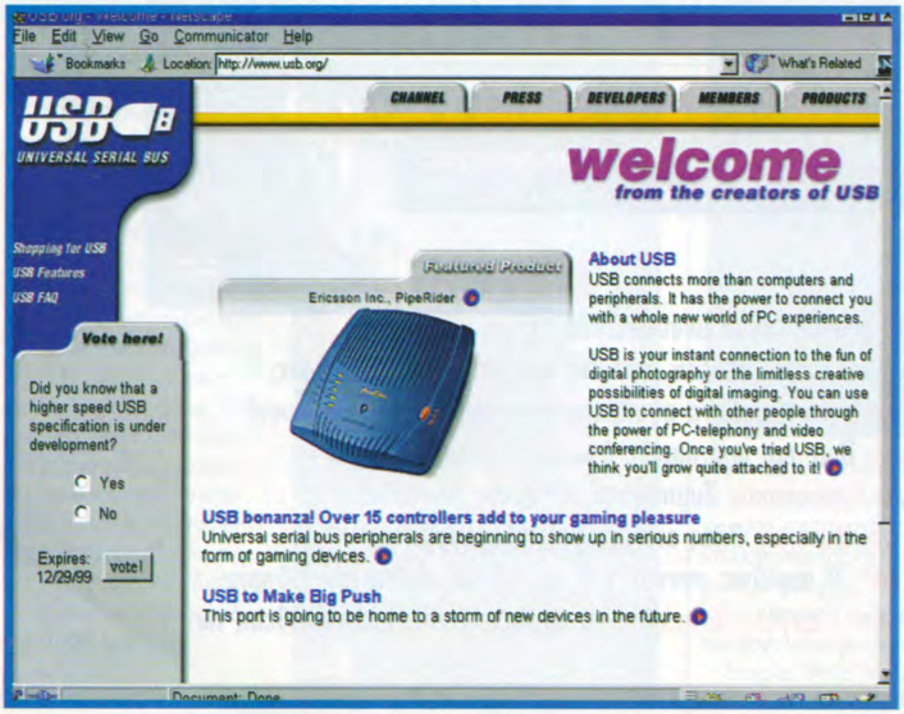
ΜΕΡΟΣ 1ο

Οπως φαίνεται σε λίγο καιρό όλες οι εξωτερικές συσκευές θα συνδέονται με τον υπολογιστή μέσω της θύρας USB. Ολοι οι κατασκευαστές διαφημίζουν περήφανοι ότι το τάδε προϊόν τους υποστηρίζει και USB, ενώ τελευταία έχουν εμφανιστεί και συσκευές στις οποίες το USB είναι ο μοναδικός τρόπος επικοινωνίας τους με το PC. Δεν είναι λίγοι όμως οι καταναλωτές που αγνοούν τις βασικές αρχές της λειτουργίας του.



Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Το USB αποτελεί τα αρχικά των λέξεων Universal Serial Bus και είναι το αποτέλεσμα της συνεργασίας των μελών της βιομηχανίας των υπολογιστών και των τηλεπικοινωνιών. Αποτελεί τον πιο σύγχρονο τρόπο σύνδεσης εξωτερικών περιφερειακών με το PC. Εχει σχεδιαστεί με έμφαση στην ευκολία και την ταχύτητα σύνδεσης των συσκευών, σύμφωνα με το πρωτόκολλο "Plug'n'Play" της Microsoft. Στόχος του είναι η δυνατότητα σύνδεσης οποιουδήποτε περιφερειακού την ώρα που ο υπολογιστής βρίσκεται σε λειτουργία. Ταυτόχρονα αποφεύγουμε τα πολλά reboot κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης (όχι πάντα όμως). Αυτό που προκαλεί εντύπωση είναι ότι μπορούμε να έχουμε συνδεδεμένες μέχρι 127 συσκευές την ίδια στιγμή σε ένα μόνο σύστημα! Αυτό βέβαια είναι το θεωρητικό ανώτατο όριο που, όπως καταλαβαίνετε, είναι δύσκολο να εφαρμοστεί στην πράξη. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων είναι πολύ υψηλή και μπορεί να φτάσει τα 12MB! Εκτός από δεδομένα ο δίαυλος USB μπορεί να τροφοδοτήσει τις συσκευές και με ρεύμα, μικρής όμως έντασης (500mA max). Το σημαντικό της υπόθεσης είναι ότι όλα αυτά τα πλεονεκτήματα του USB για να δουλέψουν δεσμεύουν μόνο μία διεύθυνση IRQ! Τέρμα λοιπόν στα ανεξήγητα conflicts και στον περιορισμένο αριθμό των συσκευών που μπορούσαμε να έχουμε στον υπολογιστή μας.



ΤΕΧΝΙΚΑ

Πριν τρέξουμε να αγοράσουμε ένα περιφερειακό USB, πρέπει να ελέγξουμε αν το mainboard μας μπορεί να το υποστηρίξει. Στο πίσω μέρος του κουτιού κοιτάμε αν υπάρχουν οι δύο είσοδοι USB, όπως μπορείτε να δείτε και στη συνοδευτική φωτογραφία του ενθέτου μας. Ολα τα mainboards με chipset LX και πιο σύγχρονο διαθέτουν αυτές τις εισόδους. Αν έχουμε παλιότερο mainboard, μπορούμε εναλλακτικά να αγοράσουμε μία ειδική κάρτα PCI που έχει USB εισόδους (αν και δεν δουλεύει πάντα όπως θα περιμέναμε).

Το κεντρικό σημείο της σύνδεσης όλων των USB περιφερειακών ονομάζεται host. Εκεί φτάνουν όλα τα δεδομένα και ένας hardware host controller αναλαμβάνει να τα ξεχωρίσει και να τα βάλει σε μια σειρά για να υποστούν επεξεργασία από τη CPU.

Οσοι είστε λάτρεις της τεχνολογίας, σίγουρα θα έχετε περισσότερες από δύο συσκευές USB. Ωστόσο τα mainboards έχουν μόνο δύο θύρες εισόδου. Για να μη βάζετε και βγάζετε τα βύσματα κάθε φορά, μερικοί κατασκευαστές έχουν φροντίσει να παρουσιάσουν στην αγορά τα λεγόμενα USB hubs. Πρόκειται για απλές συσκευές που από 1 είσοδο βγάζουν 4-12, κάτι σαν πολύπριζο δηλαδή. Το επιπλέον ατού των hubs είναι ότι πολλά από αυτά διαθέτουν και εξωτερική τροφοδοσία και παρέχουν ρεύμα μεγαλύτερης έντασης από αυτό που μπορεί να δώσει το mainboard.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Υπάρχουν δύο πρωτόκολλα ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων μέσω του USB δίαυλου.

- **High speed mode:** Ο host επιτρέπει την επικοινωνία και την ανταλλαγή δεδομένων στα 12Mbs.
- **Low speed mode:** Εδώ η ταχύτητα περιορίζεται στα 1,5Mbs.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να γίνει μία διευκρίνιση που αφορά στο συμβολισμό των ταχυτήτων. Το Mb σημαίνει εκατομμύρια bits το δευτερόλεπτο. Μην το συγχέετε με το byte, το

ΕΙΔΗ ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑΣ	
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΣ ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΡΥΘΜΟΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ
Apple Desktop Bus (ADB)	0,01Mbps ή 10Kbps
Serial Port	0,23Kbps ή 230Kbps
Geoport Port	2Mbps
USB-low data transfer rate	1,5Mbps
USB-high data transfer rate	12Mbps
SCSI	1-40Mbps
Fast SCSI	8-80Mbps
Ultra SCSI-3	18-160Mbps
FireWire	400Mbps

οποίο συμβολίζεται με κεφαλαίο B. Ενα byte ισούται με 8bits. Αρα, αν προτιμάτε να έχετε την ταχύτητα σε bytes, δεν έχετε παρά να διαιρέσετε τα bs με το 8. Το low speed mode χρησιμοποιούν οι συσκευές που έχουν μικρές απαιτήσεις όπως το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και το joystick. Αντίθετα ο εκτυπωτής, ο σαρωτής και το zip drive κάνουν χρήση του high speed mode. Στον πίνακα μπορείτε να συγκρίνετε τις διαφορές στην ταχύτητα μεταξύ των διάφορων ειδών συνδεσμολογίας.

Οπως εύκολα διαπιστώνετε, η παράλληλη και η σειριακή θύρα σύντομα θα υποσκελιστούν από το ανώτερο σε επιδόσεις USB. Ομως, με τα σημερινά δεδομένα, δεν είναι συμφέρουσα η κατασκευή ενός USB σκληρού δίσκου.

USB & ΡΕΥΜΑ...

Οπως ήδη αναφέραμε, μέσω του USB διαύλου περνάει και ρεύμα για τη λειτουργία των συσκευών χαμηλής κατανάλωσης. Αυτές οι συσκευές ονομάζονται bus-powered devices. Επιπλέον γλιτώνουμε το συνοδεύον τροφοδοτικό, που πιάνει χώρο και μεγεθύνει το πρόβλημα των καλωδίων. Η μη χρήση τροφοδοτικού ρίχνει και την τιμή της συσκευής. Πιο απλά και φθηνά "αξεσουάρ", λοιπόν. Τι άλλο θέλουμε;

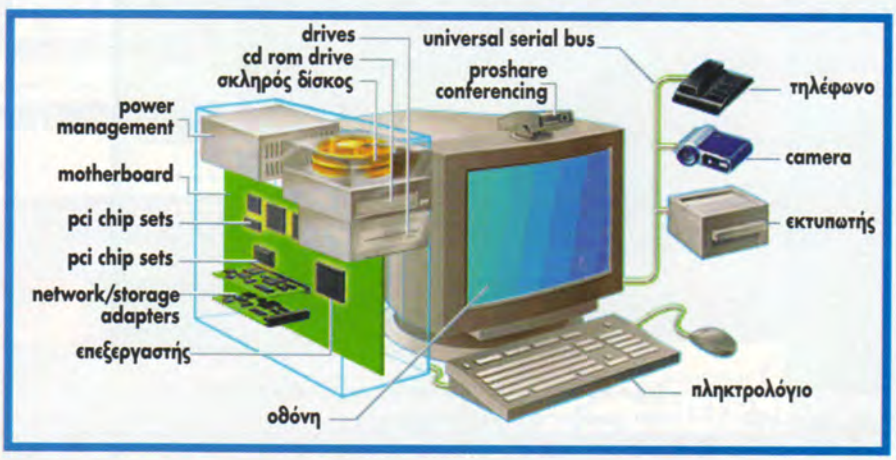
Ωστόσο, αρκετά περιφερειακά δεν αρκούνται στα 500mA και χρειάζονται εξωτερική τροφοδοσία (π.χ. εκτυπωτές, scanners κ.λπ.).



Αυτά ονομάζονται self-powered devices. Υπάρχει ακόμα ένας διαχωρισμός τον οποίο πρέπει να έχουμε υπόψη. Οι συσκευές που χρειάζονται μέχρι 100mA λέμε ότι λειτουργούν σε low-power mode, ενώ από εκεί και πάνω σε high-power mode.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ USB

Το USB εκπλήρωσε όλες τις προσδοκίες των δημιουργών του. Απλότητα, plug'n'play με όλη τη σημασία της λέξης, λιγότερα καλώδια. Από τη στιγμή της εμφάνισής του, η αγορά έχει γεμίσει με προϊόντα USB. Εκτός από τα γνωστά και απαραίτητα (ποντίκια, πληκτρολόγια), μπορούμε να βρούμε ψηφιακές κάμερες και camcorders, gamepads, τιμόνια, ηχεία και ό,τι άλλο φανταστεί κανείς. Πρέπει όμως να επισημάνουμε ότι, ακολουθώντας τη νέα μόδα, οι κατασκευαστές έβγαλαν και συσκευές που, προκειμένου να είναι USB, θυσίασαν την αξιοπιστία τους. Ενα CD Recorder μπορεί πράγματι να συνδεθεί μέσω USB, αλλά όταν βλέπουμε στη συσκευασία ότι "γράφει σε τετραπλή ταχύτητα" καλύτερα να είμαστε επιφυλακτικοί. Εντάξει, η μεταφορά των δεδομένων γίνεται γρήγορα, αλλά με κανέναν τρόπο δεν φτάνει την ταχύτητα του SCSI. Οταν θέλουμε να ασχοληθούμε με "βαριές" multimedia εφαρμογές και άλλου είδους επαγγελματικές εργασίες, το USB δεν είναι για εμάς. Ωστόσο, για το μέσο χρήστη που θέλει να τα έχει όλα χωρίς πολλά προβλήματα, είναι η καλύτερη λύση συνδεσμολογίας προς το παρόν.



ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ WINDOWS;

Η Microsoft, από τα Windows 95B και μετά υποστηρίζει πλήρως το USB. Πριν όμως να ασχοληθούμε με το λειτουργικό, πρέπει να ενεργοποιήσουμε την υποστήριξη USB στο mainboard μας. Αυτό γίνεται εύκολα μέσα από το bios. Αν ψάξουμε, θα βρούμε το υπομενού με τις σχετικές ρυθμίσεις. Από εκεί θα δώσουμε και μία IRQ διεύθυνση στο USB. Μετά την επανεκκίνηση τα Windows 98 θα αναγνωρίσουν αυτόματα το USB host και θα ζητήσουν το CD για να εγκαταστήσουν τους οδηγούς του. Ολα είναι έτοιμα τώρα για να συνδέσουμε την πρώτη μας συσκευή USB! Την ώρα που λειτουργεί ο υπολογιστής βάζουμε το βύσμα στην

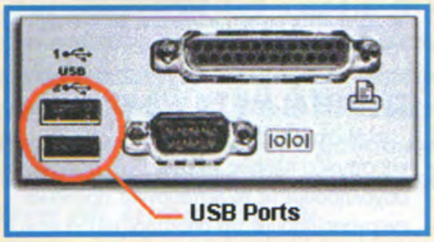


αντίστοιχη είσοδο και αμέσως θα δούμε ένα παράθυρο με μία ένδειξη ότι ανιχνεύτηκε η τάδε συσκευή. Θα μας ζητηθεί το συνοδευτικό CD για την εγκατάσταση του οδηγού και έπειτα από ένα reboot είμαστε έτοιμοι. Αν ο οδηγός υπάρχει ήδη εγκατεστημένος στα Windows, τότε δεν χρειάζεται reboot.

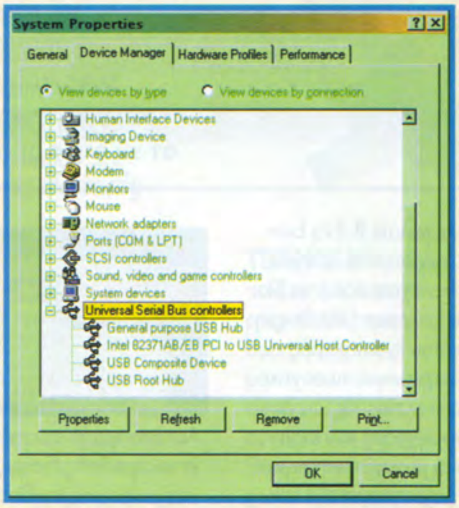
Τις περισσότερες φορές δεν θα αντιμετωπίσουμε πρόβλημα με την υποστήριξη USB. Στις αρχές παρουσιάστηκαν μερικές ασυμβατότητες με ορισμένες μητρικές, αλλά με βελτιωμένες εκδόσεις του bios ξεπεράστηκαν. Μέχρι πρόσφατα υπήρχε έλλειψη καλωδίων USB. Προσωπικά είχα αγοράσει έναν εκτυπωτή Epson, ο οποίος μπορούσε να συνδεθεί και μέσω παράλληλης θύρας και μέσω USB. Το καλώδιο για την παράλληλη υπήρχε στη συσκευασία, αλλά όχι και το αντίστοιχο USB. Ετσι, αποφάσισα να πάω στη Στουρνάρη για να το αγοράσω. Επειτα από πολύ ψάξιμο και πολλά τηλέφωνα δεν μπόρεσα να το βρω! Ολοι μου έλεγαν ότι το περιμένουν σε λίγες μέρες. Οι μέρες έγιναν μήνες και τελικά το απέκτησα. Ελλειψη στην ελληνική αγορά έχουν και τα USB hubs. Αν πρόκειται να αγοράσετε ένα hub, προτιμήστε κά-

ποιο με τροφοδοτικό, για να μπορείτε να συνδέετε συσκευές με μεγαλύτερες καταναλωτικές απαιτήσεις. Επίσης, πάρτε αυτό με τις περισσότερες εξόδους. Μπορεί τώρα να μη τις χρειάζεστε όλες, αλλά σύντομα θα είναι απαραίτητες με το ρυθμό που αυξάνονται τα USB περιφερειακά. Φροντίστε μάλιστα να έχετε χρήματα μαζί σας, γιατί τα hubs έχουν πάνω από 15.000 δρχ... PC

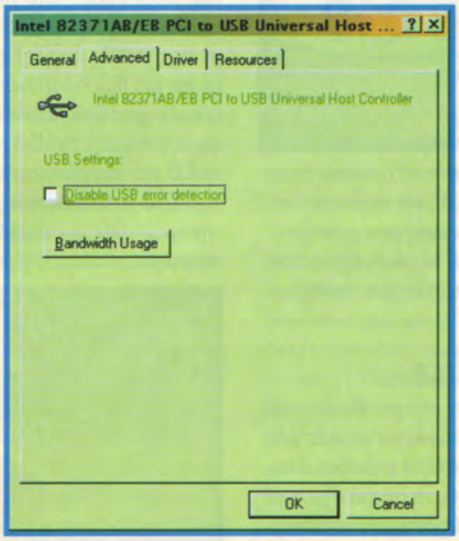
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΥΣΚΕΥΩΝ USB



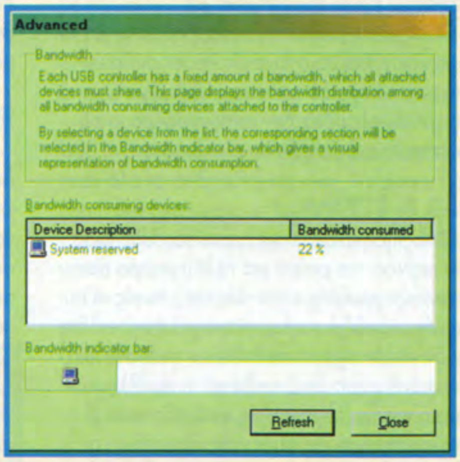
Στο πίσω μέρος του κουτιού, δίπλα στη σειριακή θύρα, βρίσκονται οι είσοδοι USB.



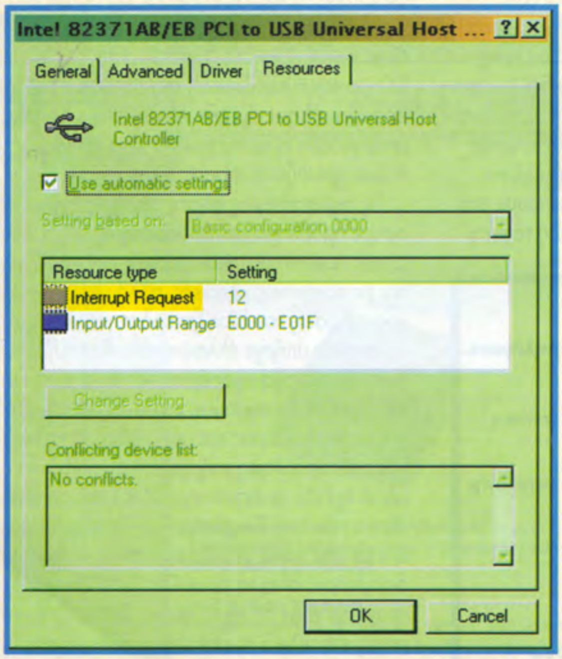
Αν η εγκατάσταση έχει γίνει σωστά, πρέπει στον πίνακα ελέγχου να υπάρχουν οι Universal Serial Bus Controllers.



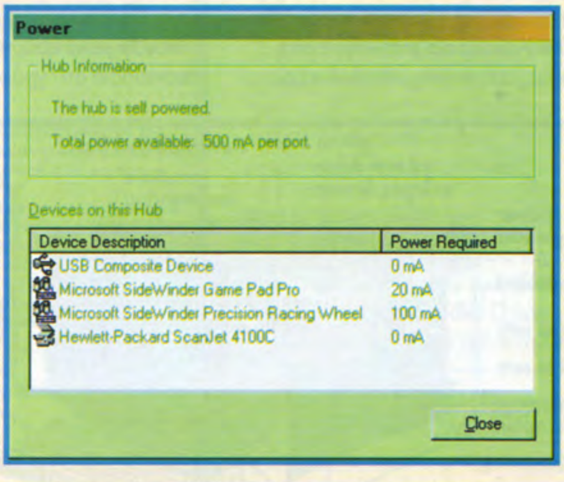
Επιλέγουμε τον Universal Host Controller και πηγαίνουμε στο advanced.



Στο bandwidth usage μπορούμε να πληροφορηθούμε για το ποσοστό του bandwidth του διαύλου που είναι διαθέσιμο.



Στα resources βλέπουμε τη διεύθυνση IRQ που καταλαμβάνει το USB.



Στις πληροφορίες του hub αναφέρονται και οι εντάσεις που χρειάζονται οι συσκευές μας.

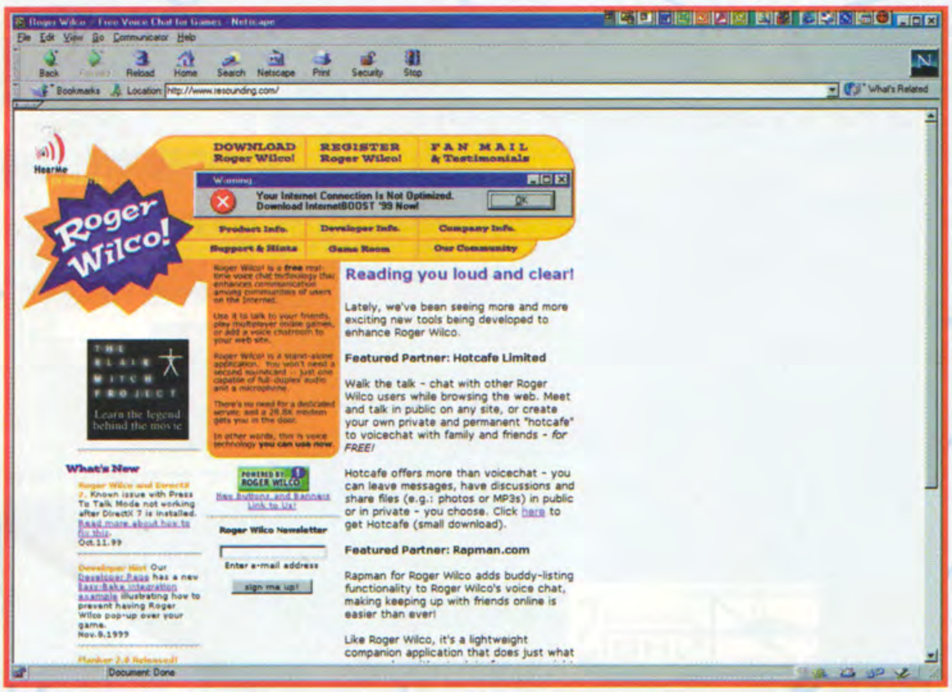
ROGER WILCO

Σπάστε τη σιωπή!

Τον τελευταίο καιρό έχουμε κάνει λόγο για ένα πρόγραμμα που ενδυναμώνει την αξία των on-line multiplayer παιχνιδιών, αφού επιτρέπει την επικοινωνία με μικρόφωνο σε πραγματικό χρόνο. Το Roger Wilco ξεκίνησε τη σταδιοδρομία του πριν από αρκετό καιρό, στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.resounding.com, όπου όσοι χρήστες ήθελαν μπορούσαν να συμμετάσχουν σε ένα ανοικτό public beta test του προγράμματος. Η σελίδα τότε ήταν αρκετά απλή και λίγοι γνώριζαν την ύπαρξή της. Ηταν η εποχή που το StarCraft μόλις είχε κυκλοφορήσει. Τώρα έχει μετατραπεί σε μια πλήρως επαγγελματική Web page, η οποία έχει αρκετούς επισκέπτες τη μέρα!

Του Γιώργου "PFC-Federal" Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Παρ' ότι το Roger Wilco δεν εντάσσεται στη μεγάλη κατηγορία των παιχνιδιών, ο φίλτατος αρχισυντάκτης έκρινε ότι θα ήταν σωστό να αναφερθούμε σε αυτό στο παρόν τεύχος, αφού έχει καταστεί ένα απαραίτητο εξάρτημα για κάθε gamer που παίζει on-line παιχνίδια και διαθέτει μικρόφωνο (ακόμα και το μικρόφωνο είναι απαραίτητο εξάρτημα, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία).



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ROGER WILCO

Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να επισκεφτείτε τη σελίδα του Roger Wilco στο Internet και να κατεβάσετε το τελευταίο upgrade (θα βρείτε το πρόγραμμα στο δεύτερο συνοδευτικό CD του περιοδικού μας, στην κατηγορία EXTRAS). Μετά την εγκατάσταση, θα παρατηρήσετε ότι το πρόγραμμα βρίσκεται σε Demo mode, που επιτρέπει τη χρήση μόνο για δεκαπέντε λεπτά. Μην πανικοβάλλεστε! Το Roger Wilco είναι μια application 100% δωρεάν. Για να απενεργοποιήσετε το Demo mode, θα πρέπει να ζητήσετε τα δικά σας user name και license key από τη σελίδα του Roger Wilco, τα οποία σας χορηγούνται μόλις δώσετε τα στοιχεία σας στο registration form. Το e-mail που θα λάβετε κατόπιν θα περιέχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία και οδηγίες για να ξεκλειδώσετε το χρονικό περιορισμό.

Υστερα από αυτή τη μάλλον βαρετή διαδικασία, είναι ώρα να επέμβετε στις ρυθμίσεις του Roger Wilco. Καταρχήν πρέπει να βεβαιωθείτε ότι η κάρτα ήχου σας είναι συμβατή με το πρόγραμμα. Οι περισσότερες κάρτες είναι πλήρως συμβατές, αρκεί να έχετε κατεβάσει και εγκαταστήσει τους τελευταίους drivers της. Για να δείτε αν η κάρτα σας υποστηρίζεται από το πρόγραμμα (υπάρχουν κάποιες που όντως δεν δουλεύουν με αυτό!), δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στο http://www.resounding.com/support/soundcards/ για να το διαπιστώσετε. Στη συνέχεια τρέξτε το πρόγραμμα, και στο Adjust δεν έχετε παρά να δηλώσετε τι κάρτα ήχου και τι μικρόφωνο διαθέτετε. Επειτα από αυτή την επιλογή, σας δίνεται η δυνατότητα να δείτε κατά πόσο το μικρόφωνο δουλεύει μετά τις ρυθμίσεις που κάνατε. Για πέντε δευτερόλεπτα το πρόγραμμα θα μαγνητοφωνήσει τη φωνή σας και, εάν όλα λειτουργούν όπως πρέπει, με την πάροδο των πέντε δευτερολέπτων θα ακούσετε τη φωνή σας από τα ακουστικά σας. Αυτό ήταν!

Κατόπιν, επαφίεται σε εσάς το να βρείτε έναν ή περισσότερους παίκτες και να αρχίσετε ένα παιχνίδι. Είναι καλύτερο οι συμπαίκτες σας να είναι Ελληνες αλλά και φίλοι σας, ώστε η εμπειρία να είναι πιο ευχάριστη και να συζητάτε στην κυριολεξία ό,τι θέλετε χωρίς διακρίσεις.

Στη σελίδα http://www.resounding.com αλλά και στο http://www.rogerwilco.com θα βρείτε τα τελευταία νέα για το αγαπημένο σας πρόγραμμα voice chat.

Μόλις οι συμπαίκτες σας βρεθούν, είστε έτοιμοι να συνδεθείτε.

ΣΥΝΔΕΣΗ & ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ

Δεν χρειάζεται να συνδεθείτε σε ειδικούς servers του προγράμματος και να αναμειχθείτε με προβλήματα ταχύτητας. Ενας από τους χρήστες του Roger Wilco πρέπει να δημιουργήσει και να γίνει host ενός καναλιού συνομιλίας. Στην ουσία, μετατρέπει το PC του σε server για να συνδεθούν οι άλλοι παίκτες, οι οποίοι θα πρέπει να ξέρουν την IP του host, προκειμένου να συνδεθούν σε αυτή. Τρομερά απλό, βολικό και γρήγορο. Κάθε χρήστης βλέπει συνεχώς ποιος είναι συνδεδεμένος στο ίδιο κανάλι, ενώ μόνο ο host μπορεί να επιβάλει την τάξη, αποπέμποντας άλλους χρήστες έξω με το γνωστό σε όλους "kick". Ολοι οι επισκέπτες του καναλιού μπορούν να ακούγονται ταυτόχρονα, εφόσον μιλάνε όλοι μαζί, προοπτική όμως αρνητική όσον αφορά στην ταχύτητα αλλά και την ποιότητα. Κάπου εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι για να συνδεθείτε σε οποιοδήποτε κανάλι συνομιλίας δεν χρειάζεται να διαθέτετε μικρόφωνο! Το θέμα είναι ότι δεν θα μπορείτε να μιλήσετε, αλλά θα ακούτε τέλεια τους άλλους! Βολικότατο.

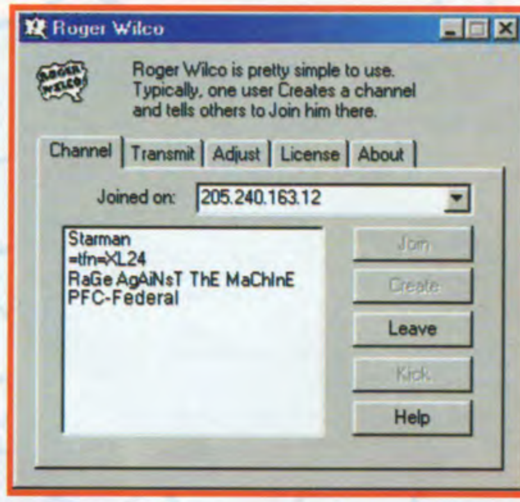
Προτού ξεκινήσετε ένα παιχνίδι, πρέπει να ορίσετε το πλήκτρο που θα πατάτε στο πληκτρολόγιο για να μιλάτε μέσω μικροφώνου. Θα πρέπει να είστε προσεκτικοί με την επιλογή σας, διότι, εάν το πλήκτρο που θα επιλέξετε είναι ταυτόχρονα πλήκτρο με κάποια λειτουργία όσον αφορά στο παιχνίδι, τότε κάθε φορά που θα το πατάτε θα επηρεάζεται το ίδιο το παιχνίδι. Για παράδειγμα, στο Tiberian Sun το F12 κεντράρει την κάμερα στη βάση. Δεν το βρίσκετε εκνευριστικό να θέλετε να πείτε μια κουβέντα και, ενώ δίνετε εντολές σε μια κρίσιμη στιγμή, να μεταφέρεστε στην άλλη γωνιά του χάρτη; Εγώ πάντως ναι. Το πλήκτρο που δεν χρησιμοποιείται σχεδόν ποτέ από τα παιχνίδια είναι το Scroll Lock, οπότε καλύτερα να επιλέξετε αυτό. Βεβαίως, υπάρχει και η επιλογή να ενεργοποιείται αυτόματα το μικρόφωνο όταν αρχίζετε να μιλάτε (Voice Activated) - κάτι που δεν προτείνω, αφού, αν επικρατεί θόρυβος στο χώρο, θα είναι πάντα ανοικτό, ενώ αν αρχίσετε να μιλάτε απότομα, οι αρχικές λέξεις δεν θα καταγραφούν αλλά απλώς θα λειτουργήσουν ως έναυσμα για να αρχίσει η μετάδοση.

Μέσω του μικροφώνου σε περιβάλλον Windows ή μέσα στο ίδιο το παιχνίδι μπορείτε να αποφασίσετε με τους άλλους τι παιχνίδι θα παίξετε, ποιος θα είναι ο host, ποιες θα είναι οι ομάδες και ό,τι άλλο σχετικό αλλά και άσχετο, όπως πόσο έχασε ο Ολυμπιακός :-)

Ολα αυτά χωρίς να γράφετε τίποτα. Απλώς πρέπει να πατάτε το προκαθορισμένο από σας πλήκτρο για Transmit (όπως οι πιλότοι). Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα να επιλέξετε μόνο έναν χρήστη, ώστε να μιλήσετε σε αυτόν σε private συχνότητα. Ισως σε επόμενες εκδόσεις κάτι τέτοιο να είναι εφικτό. Προς το παρόν, ό,τι λέγεται σε ένα κανάλι ακούγεται από όλους.

ROGER WILCO ADD-ON - RAPMAN

Το Rapman λειτουργεί ως add-on στο Roger Wilco, στην πραγματικότητα όμως είναι ένα ανεξάρτητο πρόγραμμα, πανομοιότυπο του ICQ. Το Rapman επιτρέπει να δημιουργήσετε μια contact list όπως αυτή του ICQ, αλλά με ανθρώπους με τους οποίους συζητάτε στο Roger Wilco. Το Rapman ενημερώνει πότε οι συνομιλητές σας είναι on-line και μέσω αυτού μπορείτε να συνδεθείτε αυτομάτως με το Roger Wilco, χωρίς να αναμειγνύεστε σε ανταλλαγές IP. Το μόνο αρνητικό είναι ότι το Rapman καταλαμβάνει περισσότερη μνήμη αν είναι ανοικτό μαζί με το Roger Wilco, κάτι που σημαίνει κατανάλωση περισσότερων resources. Κατά τα άλλα πρόκειται για ένα πολύ εύχρηστο και χρήσιμο add-on πρόγραμμα, που συνεργάζεται τέλεια με το Roger Wilco.

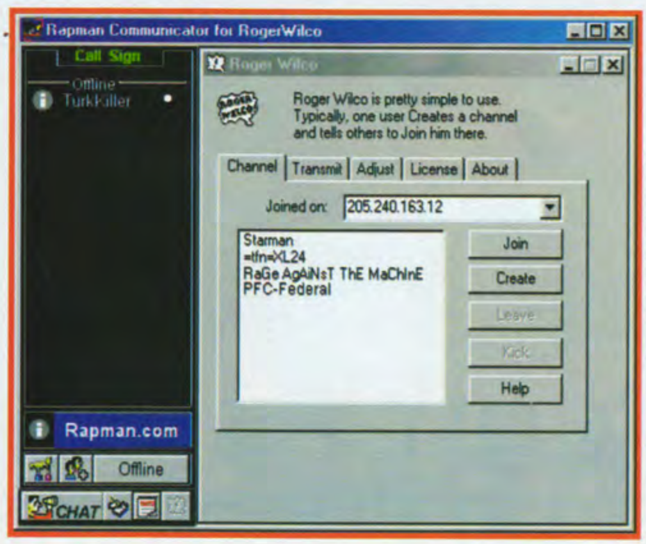


Το πράγματι απλούστατο παράθυρο του Roger Wilco. Εδώ βλέπετε τέσσερις χρήστες συνδεδεμένους.

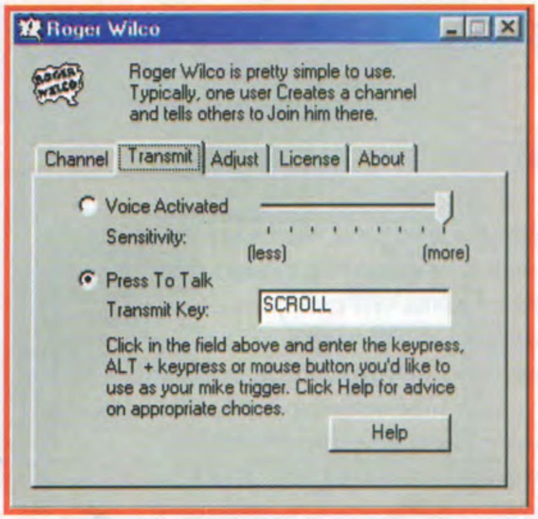
Η εταιρία του Roger Wilco βεβαιώνει ότι στο μέλλον η application της θα συνεργάζεται με περισσότερα προγράμματα (όπως το ICQ). Ηδη υπάρχουν παιχνίδια που επισήμως υποστηρίζουν το Roger Wilco για voice chat, όπως το Shadow Company. Δεν υπάρχει ειδική επιλογή μέσα στο παιχνίδι, αλλά εάν πληκτρολογήσετε "rogerwilco on" στην Chat line, το παράθυρο του παιχνιδιού θα γίνει minimize και το πρόγραμμα του Roger Wilco θα ανοίξει.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Οσοι διαθέτετε ήδη το Roger Wilco θα έχετε παρατηρήσει ότι το όλο πρόγραμμα δεν αποτελείται από περισσότερα από 350 kilobytes! Εκτός αυτού, πολλοί θα αναρωτιούνται πόση μνήμη και πόσα resources χρησιμοποιεί αυτό το "θαυματουργό" πρόγραμμα, ώστε όλα να λειτουργούν στην εντέλεια. Η απάντηση σε αυτά τα δύο ερωτήματα διαφέρει σε πολλές περιπτώσεις, αναλόγως με το μηχάνημα του χρήστη. Σύμφωνα με την εταιρία, σε έναν Pentium II στα 450MHz το πρόγραμμα θα χρησιμοποιήσει το 7% των resources όταν μιλάτε και το μισό όταν μιλούν οι άλλοι. Στην περίπτωσή μου, συνάντησα μείωση μόνο 3%. Οσο για το πόση μνήμη απασχολεί το πρόγραμμα, πάλι



Ο εύχρηστος client του Rapman θυμίζει έντονα το ICQ και επιτρέπει τη δημιουργία μίας Buddy List για το Roger Wilco.



Η οθόνη επιλογής του πλήκτρου για τη συνομιλία αλλά και μια ένδειξη για το πόσο ευαίσθητο είναι το μικρόφωνο, σε περίπτωση που επιλέξετε Voice Activated.

σύμφωνα με την εταιρία, αυτό απαιτεί 2MB από τη συνολική μνήμη RAM του συστήματος.

Για τις ταχύτητες σύμφωνα με τα ελληνικά δεδομένα, το Roger Wilco τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά, αφού ακόμα και με τέσσερις παίκτες μέσα σε ένα κανάλι, η μείωση της ταχύτητας είναι πράγματι αμελητέα. Στο FAQ του προγράμματος αναφέρεται ότι θεωρητικά μέχρι και 65.535 χρήστες μπορούν να είναι συνδεδεμένοι ταυτόχρονα! Ακόμα κι αν αυτό είναι εφικτό, δεν νομίζω ότι τίθεται θέμα επικοινωνίας μεταξύ τέτοιου αριθμού ατόμων.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Καλύψαμε και με το παραπάνω όλα τα βασικά στοιχεία αυτού του πράγματι καταπληκτικού προγράμματος. Από εδώ και στο εξής δεν επιτρέπεται παίκτης να πληκτρολογεί - γιατί, ως γνωστόν: "If you type, YOU ARE DEAD!". Καλά παιχνίδια!



Ο... αυθεντικός Roger Wilco!

THE 4th COMING

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Πριν να ξεκινήσω την αναφορά μου στις εξελίξεις που αφορούν στον The 4th Coming Server, θα πρέπει να σας ευχηθώ ολόψυχα η νέα χιλιετία να εκπληρώσει όλα τα όνειρά σας. Συνεχίζοντας, λοιπόν, τα περί The 4th Coming και ελπίζοντας το PC σας να είναι ακόμα ακέραιο... (Millennium bug ήταν αυτό;), ειλικρινά δεν ξέρω από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω. Βλέπετε, ο μήνας που μας πέρασε είχε απ' όλα τα καλά, όπως δημιουργία νέων guilds, παρουσίαση του T4C στο Game's Fair, PvP tournaments αλλά και καινούρια, ανανεωμένα events από τους αγαπητούς μας/σας Game Masters.

Θα ήταν μεγάλη παράλειψη αν δεν αναφερόμουν στο γνωστό Game's Fair, τη μεγάλη εκδήλωση των RPG board and card games (και όχι μόνο) που πραγματοποιήθηκε το Σαββατοκύριακο της 11ης & 12ης Δεκεμβρίου στο ξενοδοχείο "President" της πρωτεύουσας. Εγινε... χαμός (ειδικά το Σάββατο), αφού εμφανίστηκαν περί τους 21 τακτικοί users του παιχνιδιού, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουν τα ονόματα των Aiollus, Cyric, Ioannis, Stathis (ο μοναδικός με καρτελάκι;), Leon, Master, Asker, Major Zan, Iceman (συγγνώμη, παιδιά, αν ξεχνώ κάποιον), ενώ η παρουσίαση του παιχνιδιού έγινε σε ειδικό projector που είχε επιστρατευτεί για αυτό το σκοπό, συνδεδεμένο με PC που είχε πρόσβαση στον server του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν έλειψαν το χιούμορ, τα happenings καθώς και οι εποικοδομητικές συζητήσεις, γεγονός που μας οδηγεί στο αδιαμφισβήτητο συμπέρασμα ότι το μέλλον του παιχνιδιού διαγράφεται λαμπρό, εφόσον υπάρχουν άτομα που το αγαπούν και το στηρίζουν ανά πάσα στιγμή. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον, δε, προξένησε η εμφάνιση νέων υποψήφιων χρηστών, τους οποίους αναμένουμε εναγωνίως στη δικτυακή οικογένειά μας, εφόσον βέβαια αποφασίσουν να γίνουν συνδρομητές. Δεν έχω να γράψω τίποτα παραπάνω εκτός από ένα μεγάλο "μπράβο!" στους συντελεστές και όσους δούλεψαν νυχθημερόν ώστε να γίνει πραγματικότητα η εν λόγω παρουσίαση. Πρέπει να αναφέρουμε επιπλέον ότι στο μέλλον δεν αποκλείεται να επακολουθήσουν καινούρια meetings, οπότε... stay tuned για οποιαδήποτε νέα εξέλιξη!

Οσον αφορά στα guilds του T4C Server, οι εξελίξεις το μήνα που μας πέρασε ήταν ραγδαίες. Αρχικά, το Sacred Battalion Guild απέκτησε επιτέλους νέο leader (username Krios), ενώ το Masters of Death Guild μετονομάστηκε σε Black Adders Guild, τη homepage του οποίου μπορείτε να επισκεφθείτε στην εξής διεύθυνση: http://members.tripod.com/joinorsuffer/. Εδώ θα πρέπει να επισημάνουμε ότι η αντιπαράθεση





των Black Adders με το γνωστό Cult of the Dragon Guild του χρήστη Cyric συνεχίζεται, τα δε PvP καθώς και οι φραστικές επιθέσεις είναι στην ημερήσια διάταξη, γεγονός που έχει προσδώσει στο παιχνίδι ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Σε κάθε περίπτωση, ευχόμαστε να τηρηθούν τα όρια της ευπρέπειας και του "fair play", καθώς διαφορετικά η αντιπαράθεση κινδυνεύει να ξεφύγει από τα όρια της ευγενούς άμιλλας. Τέλος, δεν θα πρέπει να παραβλέψουμε το γεγονός της δημιουργίας του Mercenary Guild (URL: http://aetos.it.teithe.gr/ëtilik/mercenary/index.htm), το οποίο - σύμφωνα με τους δημιουργούς του- αναλαμβάνει σχεδόν οποιαδήποτε δραστηριότητα (όπως δολοφονία, κλοπή, μεταφορά ή επιστροφή αντικειμένων στους νόμιμους κατόχους τους, healing χαρακτήρα και καθοδήγηση κάποιου χρήστη σε συγκεκριμένη τοποθεσία), πάντα με το αζημίωτο. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις "υπηρεσίες" του Mercenary Guild μπορείτε να απευθυνθείτε στο site του, αλλά μην κάνετε τον κόπο να ψάξετε για member list, καθώς δεν πρόκειται να βρείτε τίποτα. Αλλωστε, ανέκαθεν η ανωνυμία ήταν το σήμα κατατεθέν κάθε μισθοφόρου που σέβεται τον εαυτό του ;)

Εξίσου σημαντική εξέλιξη στο T4C αποτελεί η καθιέρωση των PvP Tournaments, όπως αναφέραμε στην αρχή του άρθρου, τα οποία δεν είναι τίποτε άλλο παρά events που συμβαίνουν σε μία σύντομη χρονική περίοδο (π.χ. ένα σαββατοκύριακο), μέσα στην οποία όλοι οι χρήστες έχουν το δικαίωμα να χτυπούν ελεύθερα οποιονδήποτε άλλο χρήστη. Ενα τέτοιο tournament πραγματοποιήθηκε το Σάββατο, 4 Δεκεμβρίου, και η προσέλευση των χρηστών ήταν πέρα από κάθε προσδοκία. Συνολικά, 21 άτομα χωρίστηκαν σε δύο όσο το δυνατόν ισότιμες ομάδες και το μακελειό ξεκίνησε. Στο τέλος, αν και ελάχιστα μπορούσε να ξεχωρίσει κάποιος μέσα στα πτώματα και τα αντικείμενα που κείτονταν στο έδαφος, νικήτρια αναδείχτηκε η ομάδα των: Valky, Onslaught, Mangue, Vassilios, Machus Ebonfire, Cyric, Sharky, Speedy, Iceman & Jobo. Φυσικά, τίποτα δεν τελειώνει εδώ, καθώς σύντομα ετοιμάζεται νέο PvP tournament με περισσότερα άτομα. Ελπίζουμε περισσότερες συγκινήσεις. Be ready!

Δυστυχώς, για ακόμα μία φορά τα νέα από το μέτωπο της Vircom σχετικά με τον ανανεωμένο client του παιχνιδιού καθώς και την προσθήκη του 3ου νησιού στον κώδικα του T4C είναι απογοητευτικά. Αν και η εταιρία έχει ήδη ενημερώσει τους administrators για την έκδοση τουλάχιστον τριών ακόμα clients, οι αλλαγές που θα εμφανίζονται σε αυτούς είναι ελάχιστες και συνοψίζονται κυρίως στη διόρθωση ορισμένων bugs αλλά και στην εξασφάλιση ομαλότερης ταχύτητας στο παιχνίδι. Τίποτα ακόμα δεν έχει ακουστεί για το πότε και το αν θα προστεθούν τα πολυαναμενόμενα shortcuts των spells και των skills ή πότε επιτέλους θα δούμε το τρίτο νησί, που σημειωτέον θα είναι κατά πάσα πιθανότητα το Stoneheim και όχι η Volkara όπως ακούγεται τελευταία στα διάφορα sites του Internet (εκεί φημολογείται ότι οι παίκτες θα μπορούν να συνομιλήσουν με τον περιβόητο Oracle, τον μέντορα όλων των μεγάλων spellcasters του T4C, ακόμα και αυτού του ίδιου του Zhakar!!!). Φυσικά, όλες οι προαναφερόμενες πληροφορίες είναι ακόμα ανεπιβεβαίωτες, καθώς στο επίσημο site της Vircom τηρείται "σιγήν ιχθύος". Οψόμεθα...

Τον προηγούμενο μήνα σάς είχαμε υποσχεθεί ότι θα αποκαλύψουμε ορισμένα κομμάτια του σεναρίου του παιχνιδιού, ώστε να πεισθούν και οι πλέον δύσπιστοι ότι το T4C είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό hack'n'slash RPG. Ετσι, λοιπόν, στο πρώτο νησί του Arakas κύριος σκοπός σας, όπως άλλωστε περιγράφει και η εισαγωγή του παιχνιδιού, είναι να νικήσετε τον δαίμονα Balork, τον οποίο βρίσκετε στο 4ο level των dungeons του ναού της Lighthaven. Μόλις κατορθώσετε κάτι τέτοιο, ο Balork λίγο πριν να πεθάνει θα σας καταραστεί με το περίφημο "brand" του, ώστε όταν πεθάνετε να πάρει την ψυχή σας και να αναγεννηθεί στον κόσμο των ζωντανών. Σε αυτό το σημείο ξεκινάει και το Balork's brand quest, το οποίο ουσιαστικά δεν ολοκληρώνεται στην παρούσα φάση του παιχνιδιού, καθώς ακόμα και όταν καταφέρετε να αφαιρέσετε την κατάρα από πάνω σας (αυτό γίνεται στη Raven's Dust αφού μιλήσετε με την Princess Delilah και της παραδώσετε το cuthana herb που χρειάζεται για να θεραπεύσει τον μέντορά της Bishop Crowbaner), η Princess Delilah θα σας ενημερώσει ότι για να φύγει πλήρως το brand του Balork από πάνω σας, θα χρειαστεί να επισκεφθείτε το Oracle στο νησί Stoneheim! Εν συνεχεία, ψάχνοντας για το Stoneheim, ο μάγος Zhakar θα σας πει ότι το Portal που οδηγεί στο τρίτο νησί είναι φυσικά κλειστό. Η συνέχεια στους επόμενους clients...

Δυστυχώς, ο χώρος μας για άλλη μία φορά δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε σε λεπτομέρειες σχετικά με τα subquests που εμπεριέχονται στο "Balork's brand", σίγουρα όμως το θέμα δεν τελειώνει έτσι απλά.

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφήσουμε. Με την ευκαιρία της 15ήμερης πλέον έκδοσης του αγαπημένου σας περιοδικού, θα έχουμε τη δυνατότητα να τα λέμε από δω και πέρα συχνότερα. Μέχρι το επόμενο τεύχος, προσέχετε τον εαυτό σας και το χαρακτήρα σας...!

ISDN

Οδηγίες για... γρήγορες και εύκολες συνδέσεις!

Η αύξηση της ταχύτητας σύνδεσής μας στο Internet είναι πια εφικτή μετά τη μείωση των τιμών του ISDN τόσο από τον ΟΤΕ όσο και από τους παροχείς Internet. Τι πρέπει όμως να κάνουμε για να αποκτήσουμε κι εμείς την πολυπόθητη ISDN σύνδεση;

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Μέχρι πέρσι η κατοχή ISDN σύνδεσης ήταν ασύμφορη ακόμα και για μικρές εταιρίες. Ο ΟΤΕ όμως ήρθε να ταράξει τα νερά, ανακοινώνοντας δραστικές μειώσεις στα τιμολόγια ISDN. Από την πλευρά τους, οι Internet Providers έριξαν κι αυτοί τη χρέωση, έτσι ο καθένας μας μπορεί να έχει στο σπίτι του τη νέα τεχνολογία με ελάχιστα υψηλότερο κόστος από την απλή dial-up σύνδεση, όπως θα δούμε στη συνέχεια. Τι είναι όμως αυτό το ISDN και ποια τα πλεονεκτήματά του;

ISDN σημαίνει Integrated Services Digital Network (Ψηφιακό Δίκτυο Ενοποιημένων Υπηρεσιών). Είναι η εξέλιξη του δημόσιου τηλεφωνικού δικτύου PSTN (Public Switched Telephone Network). Κύριο χαρακτηριστικό του είναι η αύξηση της ταχύτητας και της ποιότητας της σύνδεσης. Ετσι γίνεται εφικτή η μετάδοση φωνής, εικόνας, δεδομένων και κειμένου. Η σύνδεση στο Internet γίνεται με ταχύτητες μεταξύ 64-128K. Ετσι στον ίδιο χρόνο μεταφέρονται περισσότερα δεδομένα, κάτι που μειώνει το κόστος. Παράλληλα, η αξιοπιστία στη μεταφορά δεδομένων είναι αυξημένη. Η μετάδοση ήχου και εικόνας γίνεται στα 7KHz με πολύ υψηλή πιστότητα. Τέλος, παρέχονται αρκετές συμπληρωματικές υπηρεσίες (αναγνώριση κλήσης, πληροφορίες χρέωσης κ.λπ.).

ΤΥΠΟΙ

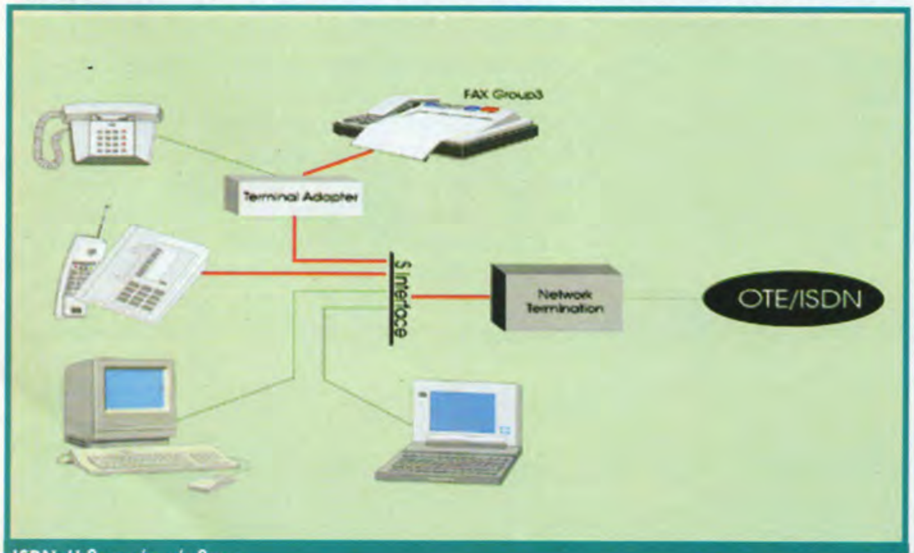
Στην Ελλάδα το ISDN διατίθεται με δύο τύπους πρόσβασης ανάλογα με τις ανάγκες του ενδιαφερομένου:

1. Βασική Πρόσβαση (Basic Rate Access - BRA) για τους ιδιώτες, τους ελεύθερους επαγγελματίες και τις μικρές επιχειρήσεις.

2. Πρωτεύουσα Πρόσβαση (Primary Rate Access - PRA) για τις μεγάλες επιχειρήσεις και τους οργανισμούς με αυξημένη τηλεπικοινωνιακή κίνηση.

Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με τη Βασική Πρόσβαση, καθώς αυτή ενδιαφέρει περισσότερο τους αναγνώστες του "PC Master". Αναφέρω επιγραμματικά τα κυριότερα πλεονεκτήματά της (εάν ενδιαφέρεστε για μια περισσότερο ενδελεχή ανάλυση, μπορείτε να ανατρέξετε στη στήλη "Digital Home" του τεύχους Δεκεμβρίου 1999):

- ✔ Ψηφιακή επικοινωνία από άκρη σε άκρη (end to end)
- ✔ Υψηλή ταχύτητα και αξιοπιστία σε χαμηλό κόστος
- ✔ Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι οκτώ τερματικών συσκευών, π.χ. τηλεφώνου, εικονοτηλέφωνου, fax
- ✔ Δυνατότητα σύνδεσης τηλεφωνικού κέντρου που μπορεί να καλείται με δέκα διαφορετικούς αριθμούς, χωρίς την ανάγκη ύπαρξης τηλεφωνήτριας
- ✔ Δυνατότητα ταυτόχρονης επικοινωνίας δύο γραμμών, όπως τηλεφωνικής επικοινωνίας και χρήσης Internet
- ✔ Δυνατότητα οπτικής επικοινωνίας των συνομιλητών με ταυτόχρονη δέσμευση και των δύο καναλιών



ISDN: Η βασική πρόσβαση.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...

Από θεωρητικής άποψης, όλα καλά μέχρι τώρα! Ομως τι πρέπει να κάνουμε προκειμένου να αποκτήσουμε την περιβόητη ISDN σύνδεση και τι πρέπει να προσέξουμε για να μη βρεθούμε προ εκπλήξεων;

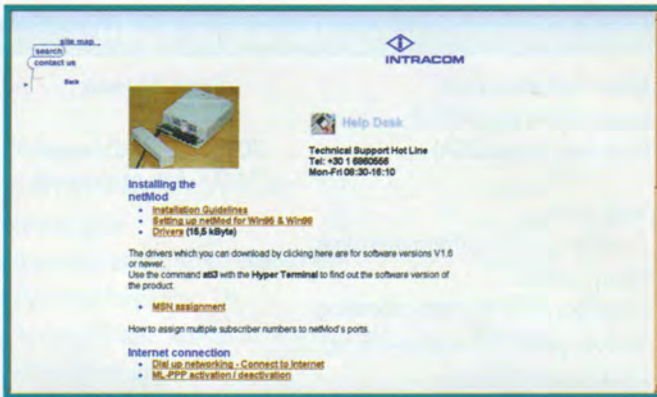
Ο ΟΤΕ διαφημίζει ότι μόνο με ένα τηλεφώνημα στον αριθμό 134 μπορούμε να κάνουμε την αίτηση για να αποκτήσουμε μια νέα ISDN γραμμή ή για να μετατρέψουμε τον ήδη υπάρχοντα αριθμό σε ISDN (το προτιμότερο). Πράγματι, αυτό είναι εφικτό, αλλά συχνά προκαλούνται προβλήματα. Για παράδειγμα, στην περίπτωσή μου, ύστερα από τη συνεννόηση με τον υπάλληλο του ΟΤΕ κι αφού τον πληροφόρησα για όλα τα απαραίτητα στοιχεία, μου απάντησε πως μέσα σε τρεις μέρες θα επικοινωνούσε μαζί μου ο τεχνικός για να μου κλείσει ραντεβού για την εγκατάσταση. Μετά από επτά (!) μέρες αναμονής έκανα ξανά ένα τηλεφώνημα, οπότε μου απάντησαν να μην ανησυχώ, καθώς λόγω αυξημένης κίνησης υπάρχει μια μικρή καθυστέρηση. Αφού πέρασαν άλλες δέκα (!!) μέρες χωρίς ειδοποίηση, τηλεφώνησα ξανά και, με σαφώς ανεβασμένο τον τόνο της φωνής μου, άρχισα να εκφράζω τη δυσαρέσκειά μου για την αντιμετώπιση του θέματος. Με παρέπεμψαν στη διευθύντρια του τμήματος, η οποία μου είπε ότι η αίτησή μου μάλλον χάθηκε (!!!) και ότι πρέπει να κάνω μία καινούρια!

Αυτή τη φορά αποφάσισα να πάω αυτοπροσώπως στο τοπικό υποκατάστημα του ΟΤΕ, όπου συμπλήρωσα την αίτηση. Ζήτησα να κάνω μετατροπή της παλιάς γραμμής μου σε ISDN και να μου δοθούν ακόμα δύο νέα νούμερα, όπως προβλέπεται από την υπηρεσία του πολλαπλού συνδρομητικού αριθμού. Η υπάλληλος μου απάντησε ότι κάτι τέτοιο δεν γίνεται παρά μόνο όταν κάνω αίτηση για νέα γραμμή. Εγώ

όμως, επειδή ήξερα ότι γίνεται, άρχισα για άλλη μία φορά να το απαιτώ με πιο έντονο ύφος... Τελικά, με τα χίλια βάσανα, η υπάλληλος δέχθηκε να μου δώσει τα επιπλέον νούμερα ως εξαίρεση! Κατόπιν έμαθα ότι προσπαθούν να μη δίνουν έξτρα νούμερα στις μετατροπές για να μην μπλέκονται τα αρχεία τους. Για παράδειγμα, το τηλέφωνό μου αρχίζει από 80. Τα δύο επιπλέον νούμερα που πήρα αρχίζουν από 61, γιατί δεν υπάρχουν άλλα κενά νούμερα στο 80. Ενώ, αν η σύνδεση είναι καινούρια, όλα τα νούμερα που ζητάμε βρίσκονται σε σειρά, π.χ. 6000001, 6000002, 6000003 κ.ο.κ. Για αυτό, σε περίπτωση που αρνούνται να σας δώσουν επιπλέον νούμερα, απαιτήστε τα, γιατί τα δικαιούστε!

Αφού τελικά ξεμπέρδεψα με την αίτηση, πήγα ο ίδιος στο τεχνικό τμήμα του κτιρίου και έκλεισα ραντεβού με τον τεχνικό μετά μία βδομάδα. Μη νομίζετε ότι πρόκειται για καμία πολύπλοκη εγκατάσταση, με αλλαγές καλωδίων και άλλα συναφή. Το μόνο που κάνουν οι τεχνικοί που έρχονται στο σπίτι είναι να βάλουν στο δίκλωνο καλώδιο του τηλεφώνου το NetMod της INTRACOM και απλά να τσεκάρουν ότι λειτουργεί - δουλειά που τελειώνει μέσα σε δέκα λεπτά το πολύ. Μην έχετε την απαίτηση να μάθετε πληροφορίες από τους τεχνικούς, γιατί τις περισσότερες φορές δεν ξέρουν πιο πολλά από σας! Εμένα με ρωτούσαν ποια είναι τα πλεονεκτήματα του ISDN και αν αξίζει το κόπο να το εγκαταστήσει κανείς!

Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι η απόσταση του NetMod από τον υπολογιστή. Πρέπει να βρίσκεται όσο πιο κοντά είναι δυνατόν, γιατί η σύνδεσή του γίνεται μέσω της σειριακής θύρας και το μήκος των καλωδίων αυτών είναι μέχρι πέντε μέτρα. Η συσκευή NetMod διαθέτει δύο υποδοχές για τηλέφωνα ISDN, δύο υποδοχές για απλά αναλογικά τηλέφωνα και την έξοδο για τη σύνδεση με τον υπολογιστή. Πρέπει να βρίσκεται πάντα στην πρίζα για να είναι δυνατή η χρήση του. Προσέξτε, επειδή μέσα στο κουτί του δεν υπάρχει δισκέτα με οδηγούς! Αυτοί υπάρχουν στη σελίδα



Το site της INTRACOM για το NetMod.


Εικονοτηλέφωνο από τη Siemens.

ΤΙΜΟΛΟΓΙΑ INTERNET PROVIDERS ΓΙΑ ISDN ΣΥΝΔΕΣΗ

Ονομα Provider/Ταχύτητες	3μηνη συνδρομή	6μηνη συνδρομή	12μηνη συνδρομή	Extras
Aias Net				Extra e-mail account 15.000 ετησίως
64k	22.500	40.000	70.000	
128k	45.000	80.000	140.000	
OTEnet				Χώρος μέχρι 2MB στον server της OTEnet για προσωπικές σελίδες
64k	255.00	48.450	89.760	
128k	45.000	85.500	158.400	
FORTHnet				Προσωπικές σελίδες μέχρι 5MB στο users.forthnet.gr
64k	25.500	48.500	89.500	
128k	45.000	85.500	158.500	
Hellas On-Line				User pages 5MB, Unix shell 5MB
64k	24.900	45.000	85000	
128k	43.000	83.000	149.000	
CompuLink				Υπηρεσίες Χρηματιστηρίου, WorldNews, BBS
64k	245.00	44.000	83.000	
128k	42.000	82.000	146.000	
Acropolis Net				Προσωπικός χώρος 5MB στους servers του Acropolis Net
64k	23.000	42.000	78.000	
128k	38.000	72.000	128.000	
Groovy Net				-
64k	23.000	43.000	83.000	
128k	-	-	-	
HellasNet				Ενας λογαριασμός e-mail, απεριόριστος όγκος μεταφοράς δεδομένων
64k	24.000	43.000	80.000	
128k	42.000	80.000	145.000	
Internet Hellas				Δύο λογαριασμοί e-mail, χώρος 2MB για προσωπική σελίδα συνδρομητών
64k	40.000	75.000	140.000	
128k	-	-	-	

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%.

ΤΙΜΟΛΟΓΙΟ ISDN

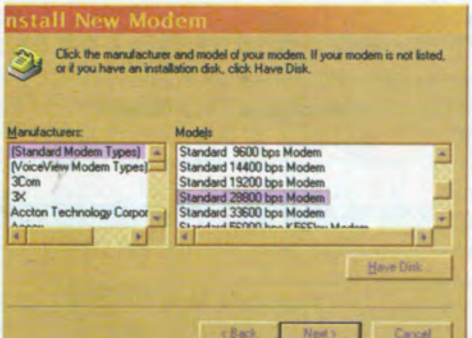
Είδος πρόσβασης	Εγκατάσταση	Μηνιαία τέλη
Βασική Πρόσβαση Basic Rate Access (BRA)	30.000 δρχ. νέα γραμμή ή 15.000 δρχ. η μετατροπή	
Απλή σύνδεση (1 αριθμός με δυνατότητα επέκτασης)		6.000 δρχ.
Ειδική σύνδεση (3 αριθμοί με δυνατότητα επέκτασης)		6.500δρχ.
Σύνδεση με DDI (10 αριθμοί κλήσης)		7.500 δρχ.
Πρωτεύουσα Πρόσβαση Primary Rate Access (PRA)	800.000 δρχ.	110.000 δρχ.
Διεπιλογή DDI (Direct Dialing In)	120.000 δρχ.	15.000 δρχ.

Οι τιμές της χρονοχρέωσης είναι ακριβώς ίδιες με αυτές που ισχύουν για τα ψηφιακά τηλέφωνα. Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%.

υποστήριξης της INTRACOM (www.intracom.gr) και καλό θα ήταν να τους έχετε κατεβάσει από πριν. Αν δεν τους έχετε, τότε, όταν στην εκκίνηση των Windows ανιχνευθεί το modem, το δηλώνετε ως standard 28.800. Θα δουλεύει κανονικά στα 64Κ, άσχετα με το πώς το έχετε δηλώσει. Προσοχή! Το NetMod είναι μόνο ISDN modem. Οπότε, αν έχουμε απλή dial-up σύνδεση, θα πρέπει να χρησιμοποιούμε το παλιό modem μας, που θα το συνδέσουμε σε μία αναλογική έξοδο του NetMod. Ακόμα κι έτσι θα διαπιστώσουμε σημαντική αύξηση στην ταχύτητα, χάρη στην καλύτερη ποιότητα επικοινωνίας. Βέβαια, για να απολαύσουμε όλη την ταχύτητα που έχουμε στη διάθεσή μας, θα πρέπει να αναβαθμίσουμε τη σύνδεσή μας στον παροχέα σε ISDN. Το κόστος είναι ελάχιστα υψηλότερο, ενώ πολλοί Providers επιτρέπουν να αναβαθμίσουμε την ήδη υπάρχουσα σύνδεσή μας, πληρώνοντας τη διαφορά. Αυτό που θα μας εντυπωσιάσει, όταν συνδεθούμε για πρώτη φορά στο Internet μέσω ISDN, είναι η ταχύτητα επίτευξης της σύνδεσης. Τέρμα στο θορυβώδες handshake των modems. Μέσα σε 2-4 δευτερόλεπτα και χωρίς κανέναν απολύτως ήχο έχουμε συνδεθεί!

Πολλοί από εσάς θα ισχυριστείτε ότι δεν αξίζει τον κόπο η αναβάθμιση σε ISDN, γιατί τα 64Κ είναι πολύ κοντά στα 56Κ των αναλογικών modems, ενώ το κόστος είναι αυξημένο. Η άποψη αυτή είναι λανθασμένη για διάφορους λόγους. Καταρχήν, τα αναλογικά modems μπορούν να φτάσουν ως τα 53Κ κι όχι τα 64Κ, εξαιτίας κάποιων περιορισμών που υπάρχουν στο στάνταρ αυτό. Ακόμα όμως κι αυτή η ταχύτητα επιτυγχάνεται κάτω από ιδανικές συνθήκες. Στην πράξη οι έρευνες έχουν δείξει ότι ο μέσος όρος των modems των χρηστών επιτυγχάνει ταχύτητες μεταξύ 40-45Κ. Πολλές φορές ακόμα κι αυτές οι ταχύτητες δεν είναι εφικτές, και όλοι θα έχετε δει πιο χαμηλές (μικρότερες από 33,6Κ). Με το ISDN, κάθε φορά που θα

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ NETMOD ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



1 **Την πρώτη φορά που θα ξεκινήσετε την εγκατάσταση, δηλώστε το modem ως standard 28.800bps.**



2 **Αν έχετε κατεβάσει τους οδηγούς από το site της Intracom, με κλικ στο Have Disk θα επιλέξετε το .inf αρχείο του NetMod. Τότε θα πρέπει να δείτε αυτό το παράθυρο επιλογών.**



3 **Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, μεταβείτε στο System Properties για να διαπιστώσετε αν όλα λειτουργούν σωστά και αν υπάρχει κάποιο πιθανό conflict.**



4 **Στο modems Properties, αν όλα έχουν γίνει σωστά, θα εμφανίζεται το Intracom NetMod Ver 1.00 Win9x.**

συνδέεστε η ταχύτητα θα εντοπίζεται στα 64.000bps. Επίσης, στα αναλογικά modems οι ταχύτητες που αναφέρουμε αντιστοιχούν ΜΟΝΟ στη λήψη δεδομένων. Η ταχύτητα αποστολής μπορεί να φτάσει μόνο ως 33,6K. Στο ISDN και οι δύο ταχύτητες εντοπίζονται στα 64K. Αν συνηθίζετε να στέλνετε e-mails μεγάλου μεγέθους (προγράμματα, φωτογραφίες κ.λπ.), θα δείτε τους χρόνους αποστολής να μειώνονται κατακόρυφα. Βλέπουμε λοιπόν ότι το πέρασμα στο ISDN θα αυξήσει τις ταχύτητες πολύ περισσότερο από ό,τι δείχνουν οι αριθμοί στη θεωρία. Προσωπικά κάνω downloads που φτάνουν τα 7,5 KB/s!

Συμπερασματικά μπορεί να αναφερθεί ότι η αναβάθμιση σε ISDN είναι σχεδόν απαραίτητη σε όλους όσοι περνάνε έναν σεβαστό αριθμό ωρών on-line κάθε βδομάδα. Δεν πρέπει δε να ξεχνάμε ότι, εκτός από τα πλεονεκτήματα στο Internet, έχουμε πολλές επιπλέον ευκολίες στη χρήση του τηλεφώνου, όπως αναγνώριση κλήσης ή ένδειξη χρέωσης. Τώρα λοιπόν που το κόστος είναι προσιτό σε όλους, είναι ευκαιρία να αποκτήσουμε τη νέα τεχνολογία στο σπίτι μας. Σε επόμενα άρθρα, εφόσον μας το ζητήσετε, θα επανέλθουμε στο θέμα ISDN για να απαντήσουμε σε απορίες και σε πιθανά προβλήματα που παρουσιάστηκαν. PC

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ISDN

Υπηρεσία	Μηνιαία τέλη βασικής πρόσβασης
Πληροφορίες χρέωσης (Advice of Charge)	Δωρεάν
Αμεση εκτροπή κλήσης (Call Forwarding Unconditional - CFU)	Δωρεάν
Αναμονή κλήσης (Call Waiting - CW)	Δωρεάν
Συγκράτηση κλήσης και θέση σε αναμονή (Call Holding - CH)	Δωρεάν
Φορητότητα τερματικού (Terminal Portability - TP)	Δωρεάν
Πολλαπλός Συνδρομητικός Αριθμός (Multiple Subscription Number - MSN)	250 δρχ.
Υποδιευθυνσιοδότηση (Sub-addressing - SUB)	200 δρχ.
Παρουσίαση ταυτότητας καλούντος συνδρομητή (Calling Line Identification Presentation - CLIP)	Δωρεάν
Απόκρυψη ταυτότητας καλούντος συνδρομητή (Calling Line Identification Restriction - CLIR)	600 δρχ.
Παρουσίαση ταυτότητας συνδεδεμένου αριθμού (Connected Line Identification Presentation - CLOP)	Δωρεάν
Απαγόρευση παρουσίασης ταυτότητας συνδεδεμένου αριθμού (Connected Line Identification Restriction - COLR	600 δρχ.
Κλειστή ομάδα χρηστών (Closed User Group - CUG)	500 δρχ.
Αναγνώριση κακόβουλης κλήσης (Malicious Call Identification - MCI)	Μέχρι 5 μέρες 10.000 δρχ. τη μέρα Πάνω από 5 μέρες 1.000 δρχ. τη μέρα
Σηματοδοσία μεταξύ χρηστών (User to User Signaling - UUS)	250 δρχ.



5 **Κάνοντας κλικ στο Diagnostics βλέπετε τη θύρα (COM1 ή COM2) όπου βρίσκεται το modem.**



6 **Πατώντας More Info θα προκύψει αυτή η εικόνα. Μη σας φοβίσουν τα μηνύματα error. Το NetMod λειτουργεί κανονικά.**



7 **Στις Ιδιότητες του modem, ρυθμίστε την ταχύτητα επικοινωνίας του modem με τον υπολογιστή στην ανώτερη διαθέσιμη τιμή, που συνήθως είναι 230.400.**



8 **Στο Advanced Connection Settings προσέξτε να είναι επιλεγμένο το hardware στο Flow Control.**

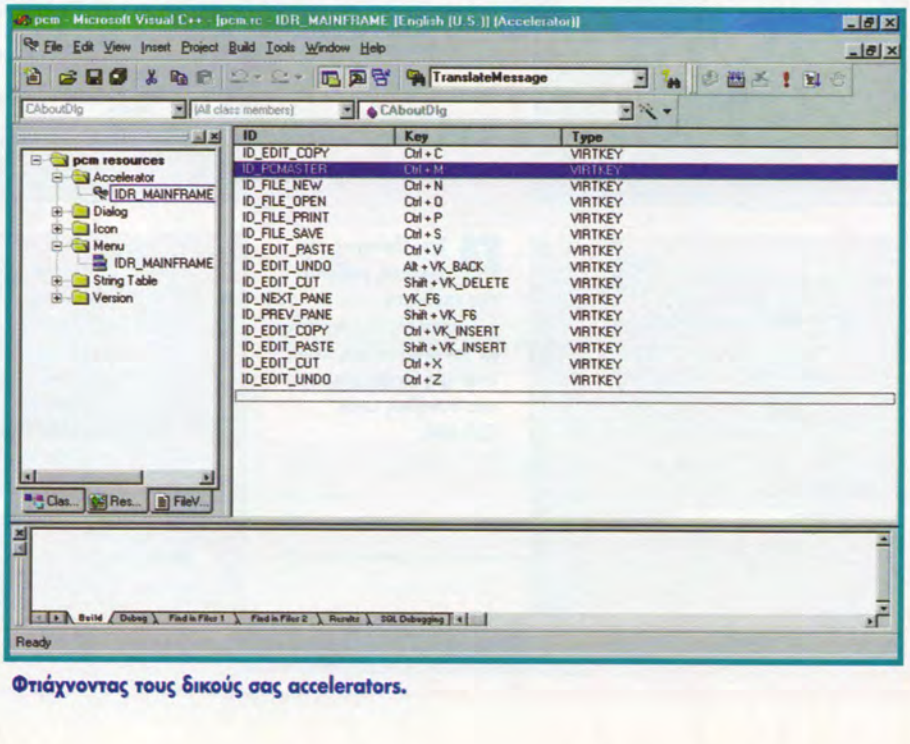
ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Μενού και... φαντασία!

Ηρθε επιτέλους η ώρα να περιπλανηθούμε στις δυνατότητες του βασικότερου στοιχείου μιας εφαρμογής, του μενού. Τα μενού ενός προγράμματος είναι ουσιαστικά η επικοινωνία του προγραμματιστή με το χρήστη. Επομένως, αξίζει να προσέξετε την εμφάνιση, τη λειτουργικότητα και τη διάρθρωση της δομής αυτής, εφόσον θα κρίνει σε μεγάλο βαθμό τη φιλικότητα του τελικού προϊόντος. Παράλληλα θα γνωρίσετε την τεχνική Message Handling.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

Όσοι διάβασαν τα δύο προηγούμενα τεύχη θα έχουν συμφιλιωθεί με τη διαδικασία δημιουργίας ενός νέου MFC project με τη βοήθεια του AppWizard. Περιληπτικά, λοιπόν, περιγράφουμε ακόμα μία φορά τα βήματα για να εκκινήσουμε την εφαρμογή μας. Από το κεντρικό μενού επιλέγουμε "File" κι έπειτα "New Ctrl-N". Διαλέγουμε τον "MFC AppWizard (exe)" και δίνουμε για project name "pcm". Στο Step 1 κάνουμε κλικ στο Single document, αφήνουμε στα Step1 και Step 2 τις default ρυθμίσεις, ενώ στο Step 4 απαλλαγόμαστε από την Docking toolbar. Αφήνουμε το Step 5 ως έχει και ολοκληρώνουμε τη διαδικασία του wizard. Οι βασικές ρουτίνες μιας τυπικής Windows εφαρμογής είναι ήδη έτοιμες. Στο προηγούμενο τεύχος αναλύσαμε τις κλάσεις που παράγονται και κάποιους από τους τρόπους που μπορούμε να παρέμβουμε σε αυτές. Στο σημερινό τεύχος θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας στη δημιουργία μενού.



Φτιάχνοντας τους δικούς σας accelerators.

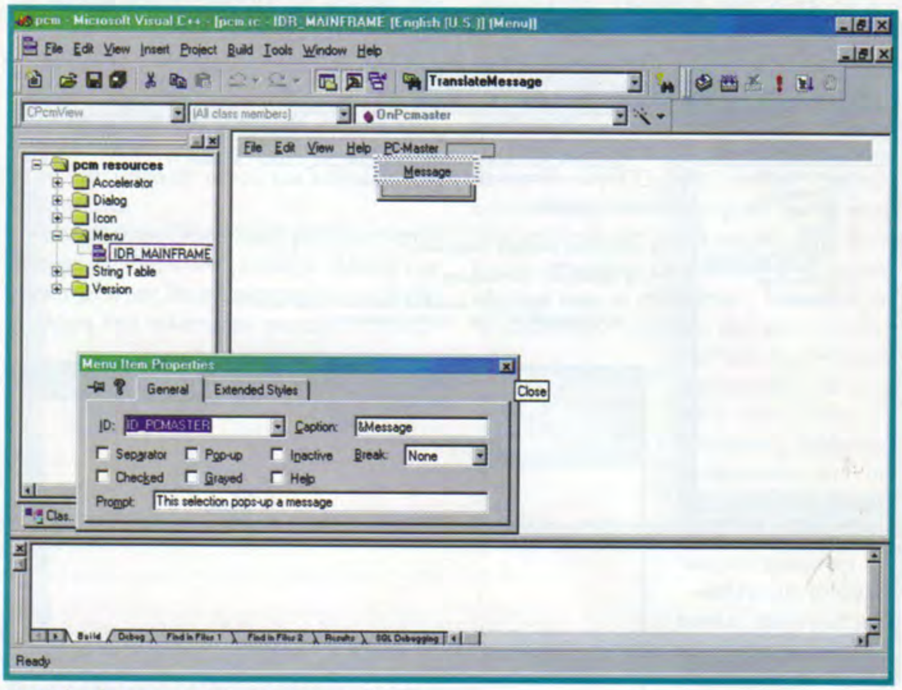
ΜΕΝΟΥ ΣΕ VISUAL C++ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΟΛΙΑ ΤΗΣ VISUAL BASIC

Στο παράθυρο "pcm resources", που βρίσκεται αριστερά στην οθόνη, υπάρχει ο φάκελος "Menu". Εκεί μέσα θα βρούμε το resource IDR_MAINFRAME. Κάνουμε διπλό click και θα εμφανιστεί δεξιά το μενού που έχει φτιάξει για μας ο AppWizard. Μπορούμε να το δοκιμάσουμε και να ελέγξουμε τη δομή του απλά κάνοντας κλικ στις επιλογές του. Οι επιλογές που έχουν παραχθεί είναι οι συνήθεις: File Edit View Help. Ανατρέχοντας σε κάποια από αυτές, προκύπτει το αντίστοιχο pop-up menu με τις ανάλογες λειτουργίες. Μπορούμε να επέμβουμε πολύ εύκολα στη διάρθρωση του μενού με την τεχνική drag'n'drop. Απλά σύρουμε κάποια επιλογή στη θέση που επιθυμούμε, κρατώντας πατημένο το αριστερό mouse button. Αν κάνουμε διπλό κλικ πάνω της, εμφανίζεται ένα dialog box με τις Ιδιότητές της (Properties). Από εκεί ρυθμίζονται αρκετές βασικές παράμετροι, όπως το όνομα, το αν η επιλογή θα είναι ενεργός ή μη, ή αν θα είναι τσεκαρισμένη.

Ας δούμε αναλυτικά την επιλογή Help. Διπλό κλικ πάνω της και βλέπουμε τις Ιδιότητες. Στην παράμετρο Caption έχει αποδοθεί η τιμή "&Help", για αυτό και στο μενού αναγράφεται ως "Help" (ο χαρακτήρας "&" προσδίδει την υπογράμμιση του "H"). Επίσης τσεκαρισμένη είναι η ιδιότητα Pop-up, που υποδηλώνει πως η

Help κρύβει ένα άλλο μενού, που αναδύεται μόλις γίνει απλό κλικ στην επιλογή. Πράγματι, ήδη βλέπουμε το συγκεκριμένο μενού σε πλήρη ανάπτυξη κάτω από τη Help. Η μοναδική λειτουργία που υπάρχει σε αυτό είναι η "About pcm...". Ομοίως, διπλό κλικ πάνω της για να δούμε το dialog box με τίτλο Menu Item Properties. Ανάμεσα στις παραμέτρους βλέπουμε τη γνωστή πλέον caption με τιμή "&About pcm...". Από τις υπόλοιπες ξεχωρίζουν οι "ID" και "Prompt".

Με την ID θα ασχοληθούμε αργότερα. Η παράμετρος "Prompt" ορίζει το κείμενο που θα αναγράφεται στη Status bar και θα περιγράφει το ρόλο της επιλογής "About pcm...". Αλλάζουμε το Prompt σε "Let's change the prompt text", τρέχουμε το πρόγραμμα και παρατηρούμε τη Status bar μόλις η επιλογή "About pcm..." γίνει highlighted. Εξίσου εύκολη είναι η δημιουργία νέων λειτουργιών στο μενού μας. Δεξιά από την επιλογή Help υπάρχει ένα κενό. Κάνουμε εκεί διπλό κλικ και εμφανίζεται πάλι το Menu Item Properties για τη νέα επιλογή που πρόκειται να δημιουργήσουμε. Εκεί θέτουμε ως caption την "&PC-Master". Στο κενό pop-up μενού που δημιουργείται κάτω από το "PC-Master" κάνουμε για ακόμα μία φορά διπλό κλικ. Ορίζουμε για επικεφαλίδα "&Message" και για prompt "This selection pops-up a message".

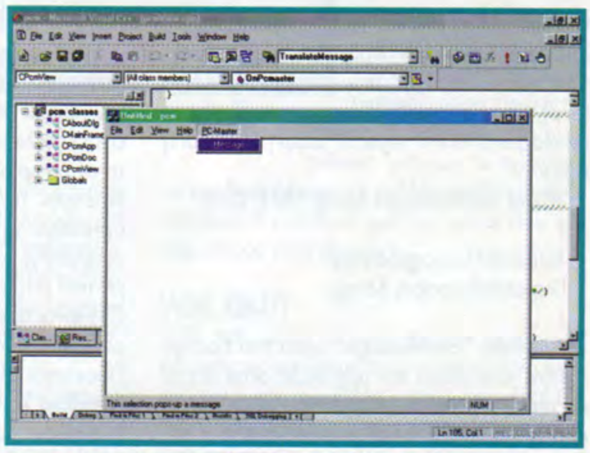


Το Dialog box με τις ιδιότητες του μενού μας.

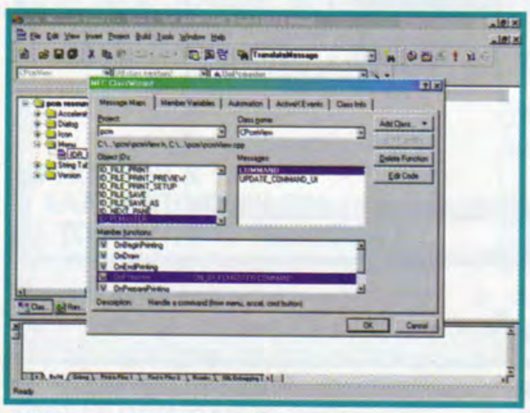
ΠΑΓΙΔΕΥΣΗ ΣΥΜΒΑΝΤΩΝ - EVENTS & MESSAGES

Πώς όμως διασυνδέεται μια επιλογή μενού, όπως αυτή που δημιουργήσαμε ανωτέρω, με τον κώδικα που επιθυμούμε να εκτελείται όταν ο χρήστης κάνει κλικ πάνω της; Εδώ πρέπει να αναλύσουμε μια αρκετά σημαντική και θεμελιώδη πτυχή όχι μόνο της Visual C++ αλλά και των ίδιων των Windows: τα messages.

Τα Windows χαρακτηρίζονται ως "event-driven λειτουργικό", δηλαδή ως ένα λειτουργικό σύστημα που αφιερώνει μεγάλο τμήμα της απόδοσής του στον εντοπισμό και την ερμηνεία των πράξεων του χρήστη. Οταν αναφερόμαστε σε πράξεις του χρήστη εννοούμε όλες τις δυνατότητες επικοινωνίας μας με τον υπολογιστή, από το πάτημα ενός πλήκτρου μέχρι την απλή κίνηση του mouse. Οταν συμβαίνει κάτι τέτοιο, δηλαδή ένα event, τότε τα Windows παράγουν το αντίστοιχο message. Στη συνέχεια θα εξηγήσουμε αναλυτικά τι είναι ένα message και πώς το εκμεταλλευόμαστε προγραμματιστικά. Events δεν θεωρούνται όμως μόνο τα αποτελέσματα της εισόδου δεδομένων στον υπολογιστή από τα περιφερειακά. Ως event εκλαμβάνεται από το λειτουργικό η εμφάνιση ενός επικαλυπτόμενου ή minimized παραθύρου, η επίδραση σε κάποιο βασικό αντικείμενο στην οθόνη (π.χ. menus, toolbars, buttons) καθώς και ένα πλήθος άλλων περιπτώσεων.



Το μενού που δημιουργήσαμε και η επιλογή "Message".

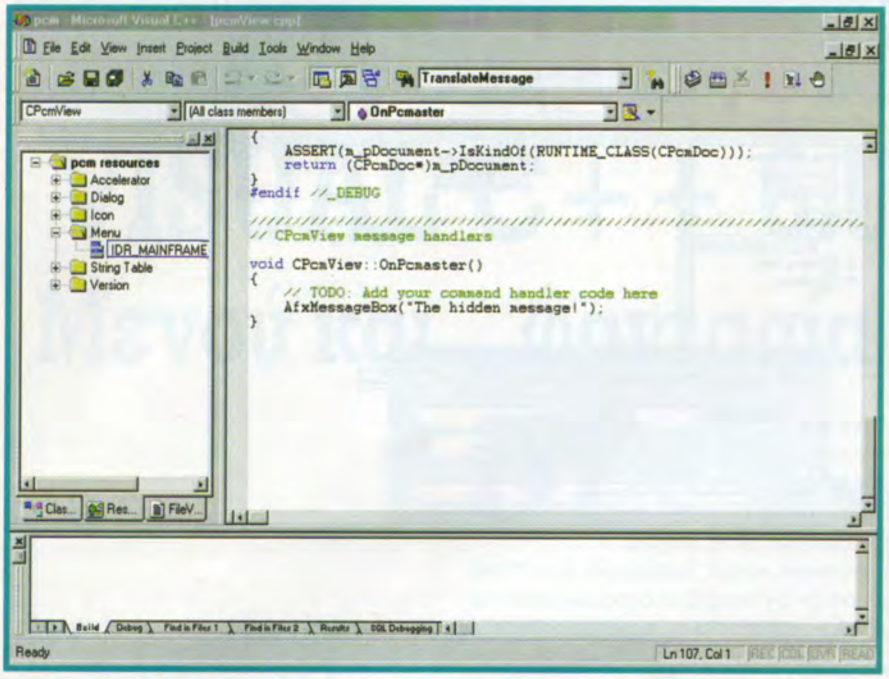


Αναθέστε το δικό σας handler σε κάθε message.

Τη στιγμή που τα Windows αντιληφθούν ένα event, συνθέτουν ένα message. Το message είναι μια σταθερά που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο event και συνήθως συνοδεύεται από μια δομή με πληροφορίες σχετικές με την εκδήλωση του συμβάντος, π.χ. τη θέση του mouse τη στιγμή που έγινε left button click. Ο ορισμός των Windows messages γίνεται στη βιβλιοθήκη Windows.h. Η ονοματολογία τους έχει ως χαρακτηριστικό τους χαρακτήρες "WM_" στην αρχή κι έπειτα το σχετικό όνομα. Ετσι, το message που ενεργοποιείται όταν κάνουμε αριστερό κλικ του mouse είναι το WM_LBUTTONDOWN.

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΕΝΟΣ MESSAGE

Η πορεία που ακολουθεί το message αφού δημιουργηθεί εξαρτάται από αρκετές παραμέτρους. Πρώτα, το λειτουργικό σύστημα ελέγχει ποια είναι η ενεργός εφαρμογή εκείνη τη στιγμή και ποιο από τα παράθυρά της είναι στο προσκήνιο. Παράλληλα ελέγχεται η θέση του κέρσορα. Επειτα το message τοποθετείται στη message queue (ουρά μηνυμάτων) του ενεργού προγράμματος και επεξεργάζεται όταν έρθει η σειρά του. Η επεξεργασία του εί-



Ο κώδικας του handler που διασυνδέει το μενού μας με το πρόγραμμα.

ναι προφανώς ευθύνη του προγραμματιστή. Στη Visual C++, στον πυρήνα κάθε εφαρμογής υπάρχει ο βρόγχος μηνυμάτων (message loop), ο οποίος αναλαμβάνει την υποδοχή των messages από την ουρά. Η μορφή του είναι η εξής:

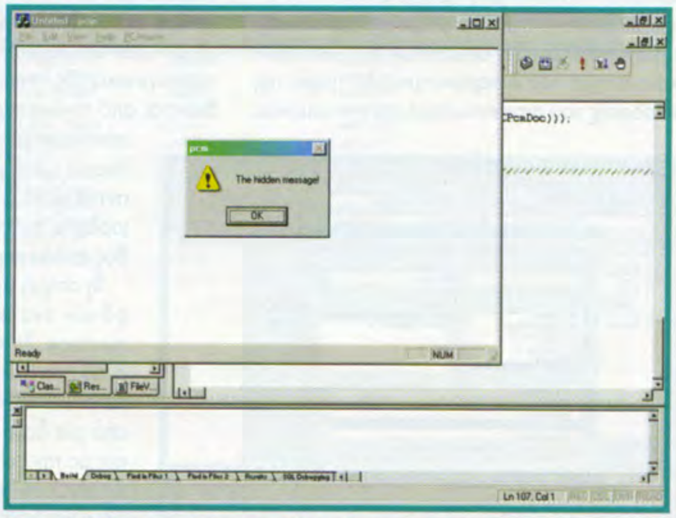
```
While( GetMessage( &msg, NULL, 0, 0))
{
TranslateMessage( &msg);
DispatchMessage( &msg);
}
```

Η εντολή "GetMessage" μέσα στο βρόγχο "while" επιστρέφει την τιμή FALSE όταν δεχτεί ως παράμετρο το message WM_QUIT. Ετσι, η εφαρμογή συνεχίζει να δέχεται messages μέχρι να πυροδοτηθεί το μήνυμα WM_QUIT. Κάτι τέτοιο μπορεί να συμβεί, για παράδειγμα, όταν κάνουμε κλικ στο "x" (Close) στο άνω δεξιά μέρος του παραθύρου του προγράμματος. Μέσα στο βρόγχο, η εντολή "TranslateMessage" αναλαμβάνει την επιπρόσθετη επεξεργασία των μηνυμάτων που σχετίζονται με το πληκτρολόγιο, με σκοπό να διαχωρίσει και να οργανώσει πληροφορίες, όπως είναι το ταυτόχρονο πάτημα δύο πλήκτρων. Τέλος, η "DispatchMessage" φροντίζει να στείλει το τελικό μήνυμα στο κατάλληλο window. Ας σημειωθεί εδώ πως οι εντολές "GetMessage", "TranslateMessage" και "DispatchMessage" είναι συναρτήσεις Win32 API, δηλαδή θεμελιώδεις συναρτήσεις του λειτουργικού. Οσοι έχετε εμπειρία προγραμματισμού σε DOS μπορείτε να τις παραλληλίσετε με τα interrupts, καθώς η χρήση τους μοιάζει αρκετά.

MESSAGE HANDLERS

Μετά το ανωτέρω "ταξίδι", έρχεται κάποτε η στιγμή που το message φτάνει στο κατώφλι του κώδικά μας. Το πρόγραμμά μας πρέπει να είναι εξοπλισμένο ανάλογα ώστε να μπορεί να το αναγνωρίσει και να αντιδράσει. Θα θέλαμε να είχαμε την προγραμματιστική ικανότητα να ορίσουμε την επιθυμητή συμπεριφορά της εφαρμογής μας όταν λαμβάνεται κάποιο μήνυμα που μας ενδιαφέρει. Ο τρόπος στη Visual C++ είναι αρκετά εύκολος και δεν απέχει πολύ από την αντίστοιχη φιλοσοφία της Visual Basic. Πρόκειται σαφώς για την τεχνική Message Handling και τις συναρτήσεις handlers (χειριστήρια). Οι συναρτήσεις αυτές είναι εξαιρετικά απλές στη δημιουργία τους λόγω της εκτεταμένης υποστήριξής τους από το περιβάλλον της γλώσσας. Μόλις κατασκευάσουμε έναν handler που αντιστοιχεί σε κάποιο message, ο κώδικάς του εκτελείται αυτόματα με τη λήψη του μηνύματος κατά την ώρα εκτέλεσης. Υπάρχει βέβαια και το ενδεχόμενο να αγνοήσουμε ένα message και να μην ασχοληθούμε με τον προγραμματισμό κάποιου χειριστηρίου του. Σε αυτή την περίπτωση, την επεξεργασία του μηνύματος αναλαμβάνουν τα ίδια τα Windows με τη βοήθεια της βασικής συνάρτησης DefWindowProc, η οποία φροντίζει ώστε το λειτουργικό να αντιδράσει ανάλογα με το μήνυμα που πυροδότησε η ενέργεια του χρήστη. Οταν, λόγου χάρη, κάνουμε minimize σε ένα παράθυρο, το λειτουργικό φροντίζει να αντεπεξέλθει στην επιθυμία μας, δίχως να έχουμε προγραμματίσει εκ των προτέρων τη διαδικασία αυτή.

Επιστρέφουμε στο δοκιμαστικό πρόγραμμα που είχαμε εκκινήσει αρχικά για να εφαρμόσουμε και πρακτικά τη θεωρία των handlers. Είχαμε κατασκευάσει την επιλογή "PC-Master" στο κεντρικό μενού και μέσα σε αυτή τη λειτουργία Message. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην τελευταία και ανατρέχουμε στον Class wizard. Θα προκύψει ένα πλαίσιο διαλόγου με το tab Message Maps στο προσκήνιο. Από εδώ ορίζουμε κάθε φορά τα επιθυμητά χειριστήρια. Στη λίστα Object Ids φροντίζουμε να είναι highlighted η "ID_PCMASTER", ενώ ως Class name επιλέγουμε το "CpcmView". Διαλέγουμε την κλάση CpcmView, επειδή θέλουμε ο κώδικας που θα προσάψουμε στο χειριστήριό μας να υπάγεται σε αυτή, δηλαδή στην κλάση που ευθύνεται για την απεικόνιση του document στην οθόνη. Ως message που θα ενεργοποιεί τον handler ορίζουμε το "COMMAND", κάνοντας διπλό κλικ στη σχετική λίστα. Η Visual C++ θα μας προτείνει ένα όνομα ("On-Pcmaster") για το υπό δημιουργία χειριστήριο. Το δεχόμαστε και, επιτέλους, είναι έτοιμο το χειριστήριο "CPcmView::OnPcmaster()". Στο τέλος του αρχείου pcmView.cpp έχει προστεθεί χώρος για να εισαγάγουμε τον κώδικά μας.



Ενα απλό Message box για να δοκιμάσουμε την ετοιμότητα του χειριστηρίου μας.

Προσθέτουμε λοιπόν την εντολή AfxMessageBox("The hidden message!"); . Ο κώδικας στο σημείο αυτό πρέπει να μοιάζει κάπως έτσι:

```
// CPcmView message handlers
void CPcmView::OnPcmaster()
{
// TODO: Add your command handler code here
AfxMessageBox("The hidden message!");
}
```

Η εντολή AfxMessageBox εμφανίζει ένα μήνυμα στην οθόνη, ώστε να μπορούμε να δοκιμάσουμε την αποτελεσματικότητα και την ετοιμότητα του handler. Τρέχουμε το πρόγραμμα και παρατηρούμε τι συμβαίνει όταν επιλέξουμε από το μενού τη λειτουργία Message. Πράγματι, αμέσως μόλις διαλέγουμε την επιλογή αυτή, τα Windows συνθέτουν και στέλνουν στο πρόγραμμά μας το μήνυμα WM_COMMAND, το οποίο ενεργοποιεί το χειριστήριό μας. Εκτελείται ο αντίστοιχος κώδικας, δηλαδή η εντολή "AfxMessageBox", και παρουσιάζεται το Message box στην οθόνη μας. Προφανώς, το handler είναι έτοιμο και λειτουργικό!

ACCELERATORS

Οι accelerators είναι μια δημοφιλής ευκολία που παρέχει κάθε Windows εφαρμογή που σέβεται τον εαυτό της. Είναι οι γνωστοί συνδυασμοί πλήκτρων που καλούν αυτόματα μια λειτουργία ενός μενού. Μπορούμε να φτιάξουμε έναν δικό μας accelerator ανατρέχοντας στο παράθυρο "pcm resources" και στο φάκελο Accelerator. Κάνουμε διπλό κλικ στο IDR_MAINFRAME για να δούμε τη λίστα με τους ήδη υπάρχοντες accelerators. Με δεξί κλικ στον κενό χώρο ζητάμε έναν "New Accelerator". Στο ID απαντάμε ID_PCMASTER, το ID που εμφανίζεται στα Properties της αντίστοιχης επιλογής του μενού που θέλουμε να αναφερθούμε. Για key δίνουμε το γράμμα "M" και για modifier το Ctrl. Εκτελούμε το πρόγραμμα και πατάμε Control+M ταυτόχρονα. Ενεργοποιείται αμέσως η εμφάνιση του Message box της λειτουργίας Message, που υπάρχει κάτω από την επιλογή "PC-Master" στο κεντρικό μενού. Ο συνδυασμός των πλήκτρων προκάλεσε την εκτέλεση του κώδικα που είχαμε εισαγάγει, γιατί πυροδότησε το σχετικό WM_COMMAND μήνυμα.

ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ & Η ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΜΕ ΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ

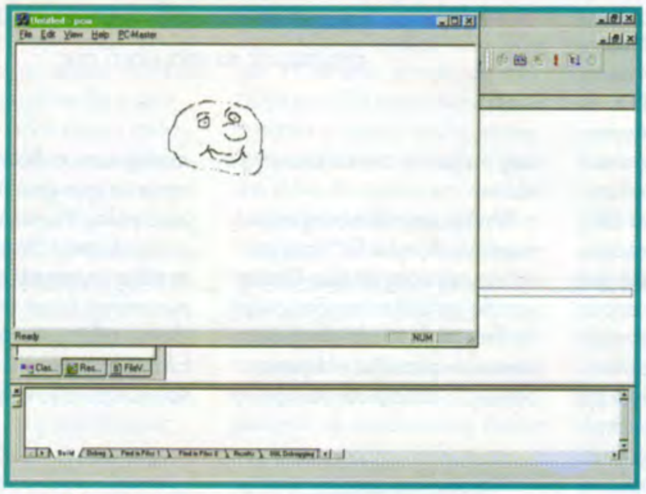
Η φιλοσοφία προγραμματισμού με τη βοήθεια χειριστηρίων ανταποκρίνεται και στην παγίδευση γεγονότων του mouse. Για να κατανοήσουμε τις παραμέτρους της, θα εγκαινιάσουμε στο δοκιμαστικό πρόγραμμά μας μια νέα δυνατότητα. Θα επιχειρήσουμε να δημιουργήσουμε ένα handler που θα σχεδιάζει στο κεντρικό παράθυρο, καθώς μετακινούμε το ποντίκι με πατημένο το αριστερό button.

Στο παράθυρο "pcm resources" κάνουμε διπλό κλικ στο φάκελο Menu και στο resource IDR_MAINFRAME. Κάνουμε δεξί κλικ στον κενό χώρο κάτω από το μενού και καλούμε τον Class wizard.

Μέσα από τον Class wizard, για Class Name θέτουμε το "CpcmView", επειδή ο κώδικας του χειριστηρίου μας θα αναφέρεται στην αντίστοιχη κλάση. Από τη λίστα των messages παγιδεύουμε το WM_MOUSEMOVE, ένα μήνυμα που στέλνεται από τα Windows όποτε κινούμε το ποντίκι. Δημιουργούμε συνεπώς το χειριστήριο OnMouseMove και ανατρέχουμε στον κώδικά του, που έχει προστεθεί στο τέλος του αρχείου pcmView.cpp, κάτω από την προηγούμενη παρέμβασή μας. Προσθέτουμε την εντολή "if", με αποτέλεσμα ο κώδικας να μετασχηματίζεται ως εξής:

```
void CPcmView::OnMouseMove(UINT nFlags, CPoint point)
{
// TODO: Add your message handler code here and/or call default
if ((nFlags & MK_LBUTTON)==MK_LBUTTON)
{
CClientDC dc(this);
dc.SetPixel(point.x,point.y,RGB(0,0,0));
}
CView::OnMouseMove(nFlags, point);
}
```

Τι έχουμε προσθέσει; Η εντολή "if" ελέγχει αν το αριστερό mouse button είναι πατημένο κάθε φορά που κινούμε το ποντίκι. Ο έλεγχος γίνεται με ένα "φιλτράρισμα" της ένδειξης "nFlags", ώστε να αναφέρεται μόνο στον δείκτη κατάστασης του αριστερού mouse button. Συγκρίνεται έπειτα η τιμή αυτή με την MK_LBUTTON, η οποία αναλογεί στο πάτημα που επιθυμούμε να παγιδεύσουμε. Αν επαληθευτεί η ισότητα, δηλαδή αν είναι πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, εκτελούνται οι εντολές μέσα στα άγκιστρα. Το μπλοκ ξεκινά με την εντολή "CClientDC dc(this)". Η εντολή αυτή επιστρέφει στο αντικείμενο "dc" το περιεχόμενο συσκευής για το ενεργό view. Μέσα από το αντικείμενο αυτό μπορούμε να προσπελάσουμε όλες τις σχεδιαστικές λειτουργίες για το παράθυρό μας. Μία από αυτές είναι η SetPixel, η συνάρτηση που σχεδιάζει μια κουκκίδα στην οθόνη. Οι δύο πρώτες παράμετροι αναφέρονται στις συντεταγμένες της κουκκίδας και η τρίτη παράμετρος στο χρώμα της.



Και καλλιτεχνικές προεκτάσεις!

Επιλέγουμε το σημείο point.x , point.y με χρώμα μαύρο (RGB(0,0,0)). Παρατηρούμε πως οι συντεταγμένες point.x,point.y παρέχονται από το ίδιο το χειριστήριο, χάρη στη δομή point. Αναφέρονται στο σημείο όπου βρίσκεται εκείνη τη στιγμή ο mouse pointer. Τρέχουμε το πρόγραμμα και δοκιμάζουμε τις καλλιτεχνικές προεκτάσεις του! Η επέμβασή μας στο χώρο View του παραθύρου είναι γεγονός!

WM_QUIT

Το WM_QUIT, το message που πυροδοτείται όταν τερματίζουμε την εφαρμογή μας, ολοκληρώνει και το άρθρο αυτού του μήνα! Ως συμπέρασμα μάλλον μένει η ευκολία δημιουργίας μενού και η πολύτιμη συνεισφορά των handlers σε ένα πρόγραμμα. Είναι σχεδόν ο αποκλειστικός τρόπος αναμονής της εφαρμογής μας για τα γεγονότα που προκαλεί ο χρήστης. Άλλωστε η πλειονότητα των επεμβάσεων που κάνουμε στον κώδικα που παράγει ο AppWizard είναι σχετική με τα χειριστήρια. Εν τω μεταξύ θα έχετε παρατηρήσει πως η γνώση της Visual C++ είναι αλληλένδετη με την εις βάθος γνώση των Windows. Από το επόμενο τεύχος, είμαστε πλέον έτοιμοι να εισέλθουμε στη δημιουργία πιο ουσιαστικών και χρήσιμων εφαρμογών. Μετά τα τρία πρώτα εισαγωγικά μέρη, που αποσκοπούσαν στον πειραματισμό και στην εξοικείωση με τη γλώσσα, θα αποπειραθούμε να εμβαθύνουμε λίγο περισσότερο στα μέρη του αφιερώματος στη VC++ που ακολουθούν...

PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

Ηρθε νομίζω η ώρα να γράψω και εγώ τη δική μου κρίση στα γεγονότα που συζητούνται εδώ και καιρό και να προσθέσω στη μακριά αυτή λίστα μερικά ακόμη.

Αρχίζω με το κλασικό πλέον θέμα των "πειρατών" ή hackers, όπως μερικοί άσχετοι με το αντικείμενο τους αποκαλούν. Αυτοί οι κύριοι, λοιπόν, γράφουν, αντιγράφουν και επανεγγράφουν CDs. Τείνουν, βέβαια, να εξαφανιστούν, τουλάχιστον υπό την έννοια που τους ξέραμε, αφού κάθε καθωσπρέπει νοικοκυριό έχει ένα CD Recorder. Δεν μπαίνω στον κόπο να σχολιάσω το ότι το να αντιγράφει κανείς CD είναι εξίσου παράνομο με το να αντιγράφει το αγαπημένο του τραγούδι σε κασέτα (άλλωστε ο τύπος που γράφει την "Απολογία" και όχι "Παραλήρημα" στο προηγούμενο τεύχος τα λέει έξω από τα δόντια, δικαιολογημένα). Οντας και εγώ "πειρατής" κάποτε, ξέρω ότι δεν είναι και η καλύτερη φάση. Εχει μια ξεχωριστή χάρη το manual (αν και μόνο αν είναι το original manual, αλλά με αυτό θα ασχοληθώ παρακάτω). Από όσο όμως μπορώ να ξέρω, κανένας δεν υποχρέωσε κανέναν να αγοράσει αντιγραφή ή original ένα παιχνίδι (εκτός ίσως καμιά τσέπη του μπαμπά). Τώρα αυτοί που βγαίνουν και λένε ότι "οι πειρατές κάνουν κακό στην παιχνιδοβιομηχανία" κ.λπ. μάλλον έχουν πλήρη άγνοια των δρώμενων. Οι βιομηχανίες γνωρίζουν πολλούς τρόπους να "κλειδώσουν" τα CDs. Ομως δεν το κάνουν. Διότι τους συμφέρει ένα ποσοστό των users να έχει κόπιες και όχι τα original. Αυτό διότι το παιχνίδι γίνεται γνωστό και τα sequels έχουν επιτυχία άνευ προηγουμένου. Οσο για τα προγράμματα που κυκλοφορούν και αντιγράφονται, είναι πια κοινό μυστικό ότι μέχρι και το Office 2010 βρίσκεις στο Internet. Και υποθέτω ότι ο Gates δεν περιμένει εμένα και σένα για να γίνει ο πιο πλούσιος άνθρωπος στον κόσμο εις διπλούν.

Και έρχομαι στο πιο σημαντικό, για εμένα, ζήτημα. Τα "πειραγμένα" κουτιά, όπως τα λέω. Οποιος κατεβεί μια βόλτα στη Στουρνάρη, θα δει κατεβατά ολόκληρα σε ράφια με κουτιά "με ελληνικές οδηγίες". Γιατί δηλαδή να πάω και να αγοράσω το Tiberian Sun, που περιμένω τρία χρόνια, και να λέει μέσα για τις "Λυσσαλέα αντιμαχόμενες πλευρές"; Γιατί θα πρέπει να κάνω παραγγελία μέσω τηλεφώνου στην EA με το Net2Phone (Βλέπετε, δεν μπορείς να καλέσεις toll-free τηλέφωνα από Ελλάδα); Και γιατί αυτό το καθίκι ο καταστηματάρχης πρέπει να κερδίζει τετρακόσια τις εκατό φέρνοντας τα παιχνίδια στις versions που γράφουν με κεφαλαία γράμματα "For Sale In Asia Only"; Εγώ είμαι λοιπόν μετά ο "πειρατής", το κάθαρμα που κερδίζει από την ανάγκη των άλλων, ο παράνομος που πρέπει να μπει φυλακή για το καλό της κοινωνίας; I rest my case.

Virtualkirik



Ναι, εσύ είσαι. Γιατί, ποιος σου είπε ή πού το βρήκες γραμμένο πως, επειδή άλλοι υποπίπτουν σε παρανομίες ή απάτες, νομιμοποιείσαι να παρανομείς κι εσύ; Αυτή η λογική μού θυμίζει τις δικαιολογίες των πολιτικών στην Ελλάδα που, όταν τους ρωτάς "γιατί αυτό το κάνατε στραβά;", σου απαντούν "γιατί, οι άλλοι το έκαναν καλύτερα;". Οσο για την άποψη πως "οι εταιρίες θέλουν την πειρατεία για να γίνονται γνωστά τα παιχνίδια τους" ομολογώ πως είναι πρωτοποριακή. Πρόσεξε μόνο μην την πεις σε κανέναν έμπορο ή καταστηματάρχη, γιατί έχει να πέσει το γέλιο της αρκούδας (αν είναι καλοπροαίρετος και δεν πέσει τίποτα άλλο...). Τέλος, αν δεν θέλεις να κάνεις πλούσιο τον Gates, βάλε ένα Linuxάκι στο PC σου, κατέβασε και free προγράμματα από το Internet και θα 'σαι και έντιμος και επαναστάτης. Διαφορετικά, όσο και να κλαίγεσαι για το "αναγκαίο της πειρατείας", ούτε για Γιάννης Αγιάννης περνάς ούτε πείθεις κανέναν...

ΤΑ ΑΓΑΘΑ ΤΗΣ... ΣΥΝΤΟΜΙΑΣ

Αγαπητό "PC Master", γεια σου και πάλι.

Επειτα από τρία γράμματά μου που μάλλον κατέληξαν στα σκουπίδια, αφού διαβάστηκαν, ελπίζω, αποφάσισα να σου ξαναγράψω και να ασχοληθώ όχι με κολακείες αλλά με "καυτηριάσεις". Θέλω πάρα πολλά να πω, όπως και δεκάδες άλλοι αναγνώστες σου, γι' αυτό θα προσπαθήσω να είμαι σύντομος όσο μπορώ. Ε, δεν στέλνω και τηλεγράφημα.

e-mail address: pcmaster@compupress.gr

1) Πρώτα θέλω να αναφερθώ στο hardware. Τελικά, οι κατασκευάστριες εταιρίες περιφερειακών (hardware) πρέπει, για την "καλή μας υγεία", να κατασκευάζουν προϊόντα με ημερομηνία λήξης, όπως με τα τρόφιμα. Μάλιστα, καλά διαβάσατε. Τι θέλω να πω; Πώς εξηγείτε το γεγονός ότι παλαιότερες συσκευές ή κάρτες και γενικά περιφερειακά για PC (μια κι έχω PC μιλάω μόνο γι' αυτό) ξαφνικά αρχίζουν να παρουσιάζουν διάφορα προβλήματα, όπως η οθόνη να κάνει "νερά", να βγάζει κίτρινες γραμμές (όχι, δεν την έβαλα ακόμα στο πλυντήριο) ή να κινούνται κάποια pixels στην άκρη της, ενώ δεν θα 'πρεπε, η κάρτα ήχου να κάνει σαν να σκίζεις χαρτιά χωρίς να φταίνε τα ηχεία, να ακούγονται θόρυβοι μέσα στο κουτί και άλλα τέτοια στα καλά καθούμενα. Να σημειωθεί ότι έχω κάνει κάποιον έλεγχο (όσο μπόρεσα) για κακές συνδέσεις.

2) Πήγα να αγοράσω ένα PC (μια κι έχω τη σχετική πείρα) για έναν γνωστό μου. Για να του πάρω σχετικά φθηνό μηχάνημα και για τις ανάγκες που το θέλει (κι αφού συνεννοήθηκα πρώτα μαζί του) είπα να αγοράσω έναν Pentium II. Τελικά, μου απάντησαν ότι ή θα πάρω Celeron ή Pentium III. Κι ερωτώ γιατί; Είμαι δηλαδή υποχρεωμένος να πάρω ντε και καλά κάτι ακριβό; Δεν το καταλαβαίνω. Οταν είχε βγει ο Pentium, έβρισκες 386, αν θυμάμαι καλά, και γενικώς υπήρχε μία συμβατότητα προς τα πίσω, κάτι που δεν ισχύει τώρα. Θυμάστε, για παράδειγμα, τότε που οι μνήμες, από 30άπινες βγήκαν 72άπινες; Ακόμα και "μετατροπείς" έφτιαχναν για να μην πάνε χαμένες οι παλιές μας 30άπινες μνήμες. Τώρα, λίγους μήνες μετά από κάποια αγορά, αχρηστεύονται όλα.

3) Για την πειρατεία δεν θα πω παρά δύο πράγματα: α) Πειρατεία θεωρείται μόνο για το software; Για το hardware τα overclocking δεν είναι; β) Μην προωθείτε την πειρατεία, έστω του software, μέσα από τις αγγελίες σας. Τουλάχιστον αυτές κάνουν "μπαμ" από χιλιόμετρα. Τελικά, να μου το θυμηθείτε, σε λίγα χρόνια θα κυκλοφορούν δύο ειδών άτομα: από τη μια οι μονόφθαλμοι με το ξύλινο πόδι και με ένα γάντζο στο ένα χέρι και στο άλλο ένα CD να προσπαθούν να τρέξουν ανάμεσα στα σοκάκια, και από την άλλη οι αριστοκράτες Αγγλοι, Γάλλοι και Ισπανοί (software, hardware και μουσικοί) με τα ρούχα τα φρουφρου και ένα μουσκέτο στο χέρι να κυνηγάνε τους κακόμοιρους τους μονόφθαλμους (που κάνουν και "λειτουργικό έργο", ξέρετε από τι συνάλλαγμα γλιτώνουν τη χώρα μας;) και να ψάχνουν για καταδότες σε τίποτα καταγώγια.

4) Στο βωμό του "αδελφού" περιοδικού "PC Games" έχουν χαθεί οι σοβαρές λύσεις παιχνιδιών από το "PC Master". Γιατί αυτό; Γιατί να υπάρχει άλλο περιοδικό με άλλο CD τη στιγμή που μπορούν να υπάρχουν στο ένα και το αυτό, που το διαβάζουμε τόσον καιρό; Γιατί να γεμίζουν οι σελίδες του "PC Master" κι ο χώρος του CD (ή των CDs τώρα τελευταία) με άχρηστα ή άσχετα πολλές φορές πράγματα και για να δω μια λύση που θέλω, θα πρέπει να δώσω άλλα χιλιάρικα κάθε μήνα επιπλέον, τη στιγμή που παλαιότερα πλήρωνα τα ίδια πράγματα σε μία τιμή, δύο ξεχωριστά περιοδικά με τις σελίδες που έπρεπε κι όχι με τις παραπανίσιες περιττές, ειδικά στο τέλος; Φυσικά και θα μου κακοφαινόταν να παρουσιάσεις άρθρα που αφορούν στη σύνδεση του Η/Υ με τα κινητά τηλέφωνα. Και τα αυτοκίνητα έχουν μικροτσίπ. Αυτό σημαίνει ότι θα παρουσιάσεις και άρθρα για αυτοκίνητα;

5) Σχετικά με την έρευνα που αναφέρεις στο τεύχος 110, σελ. 61, γιατί από τα γραφήματα κι από τις "πίτες" λείπουν τόσα άλλα εκατοντάδες περιοδικά που κυκλοφορούν; Δεν κατάλαβα τι έρευνα είναι αυτή που, όπως αναφέρεις, αφορά σε "κάθε περιοδικό έντυπο σε όλη την επικράτεια" και δεν φαίνονται πουθενά τα ονόματά τους. Αν υποθέσουμε ότι αφορά σε όλα τα περιοδικά που κυκλοφορούν, πού είναι τα χιλιάδες ονόματά τους; Αν πάλι αφορά μόνο στο χώρο της Πληροφορικής, πού είναι πάλι τα ονόματα των δεκάδων περιοδικών που ξέρουμε ότι κυκλοφορούν; Θέλεις δηλαδή να μας πείσεις ότι μόνο αυτά που εμφανίζονται στα γραφήματα διαβάζει ο ελληνικός λαός ή είναι τόσο λίγοι αυτοί που τα διαβάζουν που δεν αξίζει να αναφερθούν (βάλτε "διάφορα"); Ετσι κι αλλιώς, τα περισσότερα (αν όχι όλα) που αφορούν στο "PC Master" τα γνωρίζεις και μας τα κοινοποιείς με τα ερωτηματολόγια που γίνονται ανά διαστήματα.

6) Σχετικά πάλι με το προηγούμενο θέμα, τελικά, όντως ο μέσος όρος ηλικίας των αναγνωστών ή τουλάχιστον αυτών που στέλνουν γράμματα και δημοσιεύονται είναι πολύ μι-



κρός (εγώ θα έλεγα ότι είναι γύρω στα 20). Τι φταίει; Απογοητεύομαι με αυτό το γεγονός. Λέτε να μη διαβάζουν μεγαλύτεροι σε ηλικία περιοδικά του χώρου; Μήπως, τελικά, έτσι όπως έχει "αναβαθμιστεί" το "PC Master" απωθεί ή και διώχνει τους μεγαλύτερους σε ηλικία αναγνώστες; (αλήθεια, πού είναι ο Mr Spock με τις επιστολές του;). Αναρωτηθήκατε τι φταίει κι ο μέσος όρος ηλικίας είναι τόσο μικρός, ή μήπως δεν σας νοιάζει; Θα μου πεις: "αφού, ρε φίλε, το περιοδικό απευθύνεται σε gamers". Αυτό δεν σημαίνει, καταρχήν, ότι οι μεγάλοι δεν παίζουν παιχνίδια. Δεύτερον, ρίξτε μια ματιά στην ύλη του περιοδικού και θα βρείτε κι άλλα θέματα (προγραμματισμό, συγκριτικά τεστ κι αναφορές σε hardware, software κ.ά.). Είναι κρίμα, πάντως, διότι (νομίζω) χάνετε τον αναγνώστη μεγάλης ηλικίας αργά ή γρήγορα. Μήπως, τελικά, φταίει το ίδιο το "PC Master" με τη στάση και τακτική του;

7) Θέλω να πω κάτι για το θέμα που έθιξε ο Χρήστος Μαυρίδης στο τεύχος 110 στη στήλη "Μεταξύ μας". Αγαπητέ Χρήστο, η "κληρονομιά" που πήραμε από τους παππούδες μας εμένα δεν με πείθει ότι πρέπει να σταματήσει, τη στιγμή που μετά το φιλικό αγώνα που έδωσε ο Παναθηναϊκός με την τουρκική ομάδα, τα έσοδα του οποίου θα πήγαιναν στους σεισμοπαθείς της Τουρκίας, οι Τούρκοι άρχισαν τις παραβιάσεις του εναέριου χώρου μας (αν παρακολουθήσατε τις ειδήσεις, θα το ακούσατε). Πώς μπορώ να επιτρέψω στον εαυτό μου να δει με καλό "μάτι" τη γείτονα χώρα, όταν στο μυαλό τους έχουν μόνο πώς θα μας δημιουργήσουν προβλήματα και τάσεις επιθετικές κι επεκτατικές προς τη χώρα μας; Πώς να το αφήσω να περάσει έτσι όταν για 400 χρόνια μάς έσφαζαν, έκλεβαν τα ελληνόπουλα (βλ. Γενίτσαρους), όταν άφησαν έναν λαό χωρίς θρησκεία και μόρφωση για αιώνες. Οταν στην Αναγέννηση της Ευρώπης, όχι μόνο μείναμε εκατοντάδες χρόνια πίσω (αν μας συγκρίνεις με άλλες χώρες ευρωπαϊκές, θα καταλάβεις), αλλά πήγαμε και να αφανιστούμε από τους "συμπαθείς" γείτονές μας, που είναι κι αγράμματοι (τέτοιους να φοβάσαι περισσότερο). Για μίλησε περί φανατισμού και συνύπαρξης στους Κούρδους; Αυτά τα λίγα είχα να σου πω. Τα άλλα βρες τα μόνο σου. Πολύ καλά τα λέει ο Θεοδωρακόπουλος στο τεύχος 111.

8) Μία προειδοποίηση για τους νεόφερτους στο χώρο του Magic: The Gathering. Παιδιά, προσέξτε!!! Τα καρτοπαίχνιδα αυτά είναι μεν ωραία, αλλά είναι και μεγάλη απάτη. Προσέξτε γιατί νέοι "κόσμοι" βγαίνουν και παλαιότεροι καταργούνται, με αποτέλεσμα κάρτες που αγοράστηκαν πριν από ένα ή δύο χρόνια, δεν θα μπορείτε να τις παίξετε γιατί θα έχουν καταργηθεί οι "κόσμοι" απ' όπου προέρχονται. Σκεφτείτε να αγοράζονται δεκάδες κάρτες και σε λίγους μήνες να είναι άχρηστες. Σκεφτείτε τα χρήματά σας. Την πάτησα κι εγώ κι ευτυχώς ξεκόλλησα. Ρωτήστε κάποιον έμπειρο και παλαιότερο στο θέμα αυτό, μαζέψτε πολλές πληροφορίες πριν να μπείτε για τα καλά στο χορό. Μετά δεν θα σας δίνει κανείς τα λεφτά σας πίσω. Οποιος νομίζει ότι έχω λάθος ας με διαψεύσει.

9) Μία συμβουλή προς τους αναγνώστες. Καλό είναι να μην αγοράζεις PC από εκεί που πουλάνε κλιματιστικά, αλλά και ό,τι γυαλίζει δεν είναι χρυσός. Οχι δηλαδή ότι από τα γνωστά και μεγάλα εξουσιοδοτημένα καταστήματα Η/Υ δεν θα σας υποσχεθούν φούμαρα και μεταξωτές κορδέλες, ότι δεν θα αγοράσετε αέρα κοπανιστό και χαρτί για ανακύκλωση (π.χ. βλ. εγγυήσεις) κι ότι δεν θα σας πασάρουν σαβούρα για αιχμή τεχνολογίας και μετά "μην είδατε τον Πανάη;". Την πάτησα πολλές φορές στο παρελθόν, αλλά δεν υπήρχαν τα ανάλογα άρθρα (στο "PC Master") για να τους "καρφώσω στον τοίχο". Ας πρόσεχα.

10) Και μία πρόταση: Τι θα λέγατε (στους αρμόδιους) για τη δημιουργία ενός περιοδικού που να ασχολείται με το παιχνίδι φαντασίας ρόλων, κοινώς το AD&D (άσχετο με το χώρο των PCs); Λίγο-πολύ θα γνωρίζετε πόσοι ασχολούνται με το παιχνίδι αυτό. Γιατί να μην υπάρχει κι ένα ελληνικό περιοδικό που να ασχολείται με το AD&D. Πάντως, ξένα περιοδικά υπάρχουν. Θα μπορούσε το νέο περιοδικό να είναι ένας "φάρος" για τους αρχάριους, εξηγώντας κανόνες, αναφέροντας νέες δημιουργίες της Wizard of The Coast (υπεύθυνη εταιρία για την κυκλοφορία των βιβλίων κανόνων και περιπετειών όπως και πολλών accessories για το παιχνίδι αυτό), περιλαμβάνοντας περιπέτειες κάποιων αναγνωστών του κ.ά. Ισως με τη συνεργασία και της Κάισσα (υπεύθυνη για την εισαγωγή των βιβλίων του παιχνιδιού) να μπορεί να βγει μια πολύ καλή "δουλειά". Για σκεφτείτε το λίγο πριν να πείτε "όχι".

Αυτά τα ολίγα είχα να πω (όχι, δεν τελείωσα ακόμα, απλά πρέπει να απλώσω την οθόνη να στεγνώσει). Στα περισσότερα θέματα-ερωτήσεις που έθεσα, δεν υπάρχει καμία κακία (πικρία ίσως). Απλά ζητάω κάποιες απαντήσεις.

Πάντα με εκτίμηση,

D.H.G.

ΥΓ.: Τελικά, τι έγινε με τα fora, τα διαλύσατε; Κρίμα, ήταν καλή προσπάθεια την οποία μερικοί δεν εκτίμησαν. Το Adventure Magic το παρατήσατε κι αυτό; Γιατί;

Φίλε μας,

Θα προσπαθήσω να σου απαντήσω σε όσα περισσότερα μπορώ, μια και τελικά η επιστολή σου μάλλον καμιά σχέση δεν είχε με... τη συντομία! Αρχίζω με τη θεώρηση του overclocking ως πειρατεία στο hardware. Δεν θα συμφωνήσω για τον εξής λόγο: Οταν παίρνεις ένα πακέτο software, στην ουσία δεν αγοράζεις το ίδιο το πακέτο αλλά τα δικαιώματα χρήσης του. Ετσι, η κατασκευάστρια εταιρία μπορεί να σου περιορίσει κατά βούληση τα δικαιώματα αυτά, λέγοντάς σου για παράδειγμα ότι δεν μπορείς να αντιγράψεις το software παρά μόνο για δική σου χρήση. Αντίθετα, όταν αγοράζεις hardware, αυτό που παίρνεις είναι ολόκληρο δικό σου για να το κάνεις ό,τι θέλεις. Οι μόνοι περιορισμοί από τον κατασκευαστή είναι στο θέμα της εγγύησης - εντάξει, κανείς δεν υποστηρίζει πως αν παραβιάσεις τις προδιαγραφές μιας συσκευής, θα σου στείλουν σπίτι σου μια καινούρια τζάμπα. Ομως, κανένας δεν μας απαγορεύει, όταν αγοράσουμε είτε έναν επεξεργαστή, είτε μια οθόνη, είτε ένα στερεοφωνικό, να το "πειράξουμε" όπως και όσο γουστάρουμε - αρκεί βέβαια να μη ζητάμε μετά τα ρέστα.

Για πολλά από τα άλλα που γράφεις έχουμε επανειλημμένα αναφερθεί από τη στήλη "User Power" και βέβαια δεν θα διστάσουμε να πράξουμε το ίδιο και στο μέλλον. Ως προς το Magic: The Gathering, κανείς δεν σου απαγορεύει να παίζεις με τους φίλους σου χρησιμοποιώντας τις παλιές κάρτες σου. Το να αγοράζεις τα καινούρια expansions είναι απαραίτητο μόνο αν θέλεις να παίξεις σε Type II τουρνουά, όπου γίνονται δεκτές μόνο οι νεότερες κάρτες. Αντίθετα, στα τουρνουά Classic (Type I) έχεις τη δυνατότητα να βάλεις στο deck του ακόμα και παμπάλαιες κάρτες που τυχόν διαθέτεις στη συλλογή του. Η έννοια της "κατάργησης", όμως, δεν υπάρχει - τι θέλεις δηλαδή να πεις, ότι η Black Lotus μου έχει καταργηθεί;

Το forum του "PC Master" λειτουργεί κανονικότατα στη διεύθυνση www.compuweb.gr/fora/pcmaster/ και μάλιστα πρόσφατα ανανεώθηκε. Τα περιοδικά που είδες στα γραφήματα του τεύχους 110, σελ. 61, είναι εκείνα με τη μεγαλύτερη αναγνωσιμότητα στις ηλικίες 13-17 ετών, όπως άλλωστε αναφέρεται και στο άρθρο. Τέλος, σε ό,τι αφορά την ύλη του περιοδικού, οι προτάσεις σας λαμβάνονται πάντοτε υπόψη, και καταβάλλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια ώστε να μην είμαστε μόνο το "περιοδικό

του gamer", αλλά να διαθέτουμε σημαντικά τμήματα της ύλης μας για τον χομπίστα, τον προγραμματιστή και τον απλό user. Στον τομέα αυτό θα δεις ακόμα μεγαλύτερη βελτίωση στα αμέσως επόμενα τεύχη.

ΜΗΠΩΣ... ΚΟΥΦΑΘΗΚΑ;

Αγαπητέ κύριε Βαγγέλη Κράτσα,

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες του περιοδικού σας και παράλληλα ένας νέος που τον ενδιαφέρουν πάρα πολύ οι υπολογιστές. Δεν θα 'θελα να μπω στη διαδικασία να αναφέρω αυτά που σας λένε πολλοί άλλοι αναγνώστες σας για την ποιότητα της ύλης και το ενδιαφέρον που μας προκαλεί, καθώς πρόκειται για πράγματα γνωστά. Αλλωστε, αν δεν μας άρεσε, δεν θα το αγοράζαμε. Η αλήθεια είναι ότι στεναχωρήθηκα, ψάχνοντας αρκετές μέρες να βρω το τεύχος Δεκεμβρίου. Τελικά, το αγόρασα σήμερα. Για να μη σπαταλώ άδικα τον πολύτιμο χρόνο σας, θα προχωρήσω στο πρόβλημά μου. Αγόρασα πριν από ένα μήνα τη Sound-Blaster Live! Player 1024 στην Bulk έκδοση. Δεν θα ήθελα να αναφερθεί το όνομα του μαγαζιού, διότι εκτιμώ τα παιδιά που δουλεύουν εκεί και κατά τα άλλα δεν έχω κάποιο πρόβλημα μαζί τους. Τέλος πάντων, έπειτα από δύο μέρες πήγα και την άλλαξα, πληρώνοντας 10.000 δρχ. επιπλέον, και πήρα τη retail αυτής με την είσοδο SPDIF IN. Οταν την τοποθέτησα και δοκίμασα να τη συνδέσω με το CD-ROM μου, δεν άκουγα τίποτα ενεργοποιώντας στο Surround Mixer το Digital CD και τη SPDIF IN. Το CD-ROM μου είναι το Aopen 32x. Αγόρασα αυτή την κάρτα για να ακούσω κάποια στιγμή ψηφιακό ήχο με το DVD που θα αγοράσω σε κάνα μήνα .Φοβήθηκα μήπως είναι ελαττωματική και την πήγα στο μαγαζί. Περιττό να σας πω ότι έτυχε να έχει ο μοναδικός τεχνικός του μαγαζιού ρεπό, και καλά κάνει ο άνθρωπος δεν διαφωνώ, και όταν τελικά τον βρήκα, με πήγαινε από πρωί σε μεσημέρι και από μεσημέρι σε απόγευμα!!! Αποφάσισα να πάω ο ίδιος και να βγάλω κάποια άκρη. Ως άσχετος, τον ρωτάω τι μπορεί να φταίει; Μήπως το ότι το στερεοφωνικό μου δεν έχει ψηφιακό ενισχυτή ή ότι τα ηχεία μου δεν είναι ψηφιακά; Αυτός πήρε κάποιον άλλο πιο σχετικό και μου απάντησε ναι. Εχω τρελαθεί, δεν ξέρω τι γίνεται με τις 30.000 δρχ. που έδωσα, λεφτά τα οποία μάζεψα με πολύ κόπο ως άνεργος φοιτητής!!! Τελικά, ποιον να πιστέψω; Αυτόν τον άσχετο ή τον άλλον που μου είπε ότι δεν υπάρχουν ψηφιακά ηχεία και ότι χρειάζομαι το πρόσθετο της Live! (των 60.000 δρχ.) για ψηφιακό ήχο; Δεν με νοιάζει αν χρειάζεται να πληρώσω κάτι παραπάνω, αρκεί να μην αγχώνομαι για το αν δουλεύει η καρτούλα μου ή όχι. Εδωσα 30.000 και όχι 20.000 για τη SPDIF IN, ό,τι και αν είναι ή κάνει αυτή.

Εύχομαι να μη σας κούρασα πάρα πολύ, γιατί το ότι σας κούρασα είναι σίγουρο. Το μόνο που ζητάω από εσάς είναι να μοιραστείτε τις γνώσεις σας και το μεράκι σας για τους υπολογιστές, κάτι που δεν διαθέτουν οι υπάλληλοι γνωστού καταστήματος στη Γλυφάδα. Πώς μπορώ να αξιοποιήσω τη SPDIF IN ή πώς μπορώ τουλάχιστον να δω αν δουλεύει; Παρακαλώ, βοηθήστε με. Δεν απαιτώ να δημοσιευθεί το γράμμα μου, αν και πιστεύω ότι κάποιοι beginners σαν εμένα έχουν την ίδια απορία.

Με όλο το σεβασμό,
Κούστας Νίκος
Φοιτητής Οικονομικών Επιστημών

Αγαπητέ Νίκο,

Από όσο καταλαβαίνω, έχεις συνδέσει εσωτερικά το CD-ROM με την κάρτα ήχου. Αν και δεν γνωρίζω το συγκεκριμένο CD-ROM, εντούτοις δεν θα έπρεπε να έχεις πρόβλημα εφόσον διαθέτει digital output. Αν όμως το CD-ROM σου

δεν έχει digital output, είναι λογικό να μην μπορείς να ακούσεις. Πάντως, δεν χρειάζεσαι ειδικά ηχεία ή κάτι άλλο, παρά μόνο μια ψηφιακή έξοδο από το CD/DVD.

ΤΑ ADVENTURES ΤΟΥ 2000

Αγαπητό "PC Master", Ελπίζω το γράμμα μου να δημοσιευτεί στο τεύχος Δεκεμβρίου, όπου, αν όλα πάνε καλά, πιστεύω ότι θα υπάρχει και το review του Gabriel Knight 3. Τώρα σε θέματα ύλης και γενικότερα σε θέματα γλειψίματος δεν θα υπεισέλθω, αφού το περιοδικό τον τελευταίο καιρό, όπως και τα τελευταία χρόνια, έχει ανοδική πορεία. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης και το γνωρίζετε καλύτερα από εμένα, όποτε τζάμπα γράφω τόση ώρα... :)

Ο λόγος που στέλνω αυτό ο γράμμα είναι για τη λεγόμενη κρίση των adventure games. Βλέπουμε όλοι τι γίνεται τον τελευταίο καιρό στο συγκεκριμένο χώρο παγκοσμίως. Εγώ θα έλεγα πως τουλάχιστον σε σχέση με πέρυσι η κατάσταση έχει βελτιωθεί αρκετά, και έχουν κυκλοφορήσει αρκετά αξιόλογα adventures. Ολοι ψάχνουν να βρουν τι φταίει, γιατί έχουν πέσει οι πωλήσεις και γιατί οι εταιρίες δεν δημιουργούν (γιατί περί δημιουργίας μιλάμε τώρα) adventure games, σε σύγκριση με το παρελθόν πάντα. Αυτό που θέλω να αναφέρω, λοιπόν, είναι ότι πολλοί έχουν "κολλήσει" στις μεγάλες εταιρίες. Στο πρόσφατο παρελθόν πολλοί gamers στην Ελλάδα (για να αναφέρω και παραδείγματα που έχω δει), για να μην πω όλοι, αγόρασαν ένα The Dig, ένα Gabriel Knight 2, ένα Larry 7, βρε αδερφέ... Και μιλάμε τώρα για πωρωμένους strategάδες και doomάδες. Αυτό έγινε και πρόσφατα με το Grim Fandango. Φυσικά, εάν η Sierra ήταν όπως τις παλιές καλές μέρες (δηλαδή on-line και όχι μέσα σε studios που είναι τώρα γιατί είναι off-line...), τότε η κατάσταση θα ήταν εντελώς διαφορετική. Αυτό που έχω να προτείνω είναι οι adventure gamers αλλά και οι gamers γενικότερα να είναι πιο ψαγμένοι. Σίγουρα adventures των παλιών καλών εποχών δεν πρόκειται να ξαναβγούν και σε αυτό συμφωνούμε όλοι. Ωστόσο και σήμερα κυκλοφορούν πολλά αξιόλογα adventures. Μακάρι όμως να μην πάρουν τη μορφή του Mask Of Eternity, αν και με το Warcraft Adventures, που σχεδιαζόταν με βάση τις "παραδοσιακές αρχές", όλοι είδατε τι έγινε και για ποιον λόγο... Και το Mask Of Eternity πούλησε όσο πούλησε, γιατί έχει επάνω στο κουτάκι του τη λέξη King's Quest και -εάν το προσέξατε- στα πλάγια τη λέξη Sierra. Βέβαια, το παιχνίδι είναι ποιοτικό αλλά για την κατηγορία του, όποια και αν είναι αυτή. Αν ήταν όμως της Microids θα πουλούσε τόσο; Μπα! δεν νομίζω...

Δεν θέλω να ανεβάσω την κατηγορία των adventure games και ούτε να πω πως αναστήθηκε επιτέλους. Μην απελπίζεστε, όμως, γιατί δεν πέθανε κιόλας, όπως υποστηρίζουν μερικοί. Απλά πρέπει να ξεχάσουμε το παλαιότερο στιλ, όταν όλοι ξημεροβραδιαζόμαστε μπροστά στις οθόνες μας, και να αρχίσουμε να συνηθίζουμε ένα νεότερο, πιο χλιδάτο ίσως, με παραλλαγές όμως (αυτό που εγώ φοβάμαι και δεν μου αρέσει). Πάντως, ελπίζω να είναι η ποιότητα και η ουσία αντίστοιχη του παρελθόντος. Μακάρι (όπως έχει γίνει και με πολλούς τίτλους RPGs τελευταία)το Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned να μπορέσει να ξυπνήσει μερικούς υπεύθυνους...

ΥΓ. 1: Δημοσιεύστε το άδικτο, παρακαλώ.

ΥΓ. 2: Συνεχίστε να παίζετε adventures.

ΥΓ. 3: ...άντε και RPGs.

ΥΓ. 4: Gabriel Knight Rulez.

Ακης and his "AiRNESS "

Φίλε Ακη,
Οσα εύχεσαι να είσαι σίγου-

ρος πως τα ευχόμαστε κι εμείς. Στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου είπαμε να κάνουμε ένα αρκετά μεγάλο "άνοιγμα" στα adventures, κάτι που θα διαπιστώσεις και στα συνοδευτικά CD-ROMs, όπου περιλαμβάνονται πολλά adventure game demos, και μάλιστα τίτλων που δεν ανήκουν μεταξύ αυτών που συνήθως προωθούν τα περιοδικά του χώρου. Ας ελπίσουμε ότι οι "παλιές, καλές εποχές" δεν αποτελούν οριστικά παρελθόν. Βοηθήστε όμως κι εσείς, ενισχύοντας όσο μπορείτε τις μικρές εταιρίες που συνεχίζουν να δημιουργούν, σε πείσμα των καιρών μας που ευνοούν τη λογική των συγχωνεύσεων και της επικράτησης των μεγάλων ψαριών στην απύθμενη θάλασσα του software. Γιατί, μην ξεχνάτε, όσο μεγαλύτερο είναι το ψάρι τόσο πιο σκληρό είναι και το κόκαλο...

ΑΠΟΔΡΑΣΤΕ!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες σου. Αρχικά θα ήθελα να συγχαρώ όλο το επιτελείο που ασχολείται με την οργάνωση και την παρουσίασή σου, αλλά και με τη, σχεδόν πλήρη, ειδησεογραφία που αφορά στην ηλεκτρονική συσκευή με την οποία ασχολούμαστε σχεδόν όλοι καθημερινά. Λυπήθηκα πολύ όμως όταν διαπίστωσα ότι έχει κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά το πρώτο ελληνικό παιχνίδι χωρίς να έχει περάσει από τα σχόλιά σου. Ο λόγος για την "ΑΠΟΔΡΑΣΗ" (Runaway), ένα space-simulator για το οποίο έμαθα από ένα διαφημιστικό CD ενός καταστήματος υπολογιστών. Πιστεύω ότι όποιο και να είναι το επίπεδο τέτοιων παραγωγών, αξίζει να επιβραβεύονται και να υποβοηθούνται τέτοιες προσπάθειες, έστω με την ελπίδα ότι κάποτε θα γιορτάσουμε την ανάδειξη του ελληνικού software. Ελπίζω να εισακουστεί το μήνυμα, ή εάν σφάλλω, και έχει παρουσιαστεί ελληνικό software σε κάποιο τεύχος, θα ήθελα να γνωρίζω το αριθμό του τεύχους σε απαντητήριο e-mail για να το παραγγείλω.

Με ευχές για μια εξίσου καλή συνέχεια...

Αντωνιάδης Παναγιώτης

▼ Φίλε Παναγιώτη,
Η "Απόδραση-Runaway" έχει παρουσιαστεί στο τεύχος 94 (Απρίλιος 1998), σελ. 148 και 149, το οποίο μπορείς να αγοράσεις από το Omni Shop (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια) ή από τα γραφεία μας. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

ΚΑΝΕΝΑΣ ΧΟΡΗΓΟΣ, ΒΡΕ ΠΑΙΔΙΑ...

Αγαπητό "PC Master"! Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να σε ευχαριστήσω που δημοσίευσες το προηγούμενο γράμμα μου. Μετά τη δήλωση του Κράτσα για "τα χιλιάδες γράμματα που φτάνουν κάθε μέρα στα γραφεία του περιοδικού" είχα απελπιστεί εντελώς και προσπάθησα να σας γλείψω όσο πιο πολύ μπορούσα. Οπως φαίνεται, τα κατάφερα!

Ας περάσουμε όμως στο θέμα που στάθηκε αφορμή για το γράμμα αυτό: τα παιχνίδια της Γενναδείου Σχολής. Μερικά από τα παιχνίδια της εταιρίας είδα να παρουσιάζονται από το "Game Club", χωρίς όμως να λαμβάνουν κάποια βαθμολογία. Γιατί δεν τα βαθμολογείτε; Αν θεωρείτε τη δουλειά τους ερασιτεχνική και ότι οι τίτλοι μεγάλων παραγωγών software δεν μπορούν να συγκριθούν μαζί τους, γιατί τα παρουσιάζετε δίπλα δίπλα;

Ομως φταίει και η ίδια η Γεννάδειος! Γιατί δεν μπορεί να φτιάξει ένα παιχνίδι της προκοπής; Κάπου άκουσα να λένε ότι δεν υπάρχουν λεφτά ή χρηματοδότες. Σώπα, ρε μεγάλε, πόσο μπορεί να κάνει το πακέτο μιας γλώσσας προγραμματισμού (π.χ. C++ και άλλες), μήπως μερικά εκατομμύρια; Οχι. Κυμαίνονται όλες γύρω στις 150.000-200.000 (δεν είμαι ακριβής, για-

τί δεν ξέρω πόσο κάνουν, μου το είπε ένας φίλος). Θα μου πεις όμως: Δεν υπάρχουν προγραμματιστές-ταλέντα που μπορούν να κάνουν θαύματα στην Ελλάδα! Μπα! Απλώς και στοίχημα ότι, αν υπήρχε ένας μεγάλος χρηματοδότης ή ένας μεγάλος εκδοτικός οίκος ελληνικών παιχνιδιών στην Ελλάδα, πολλοί προγραμματιστές και εταιρίες παραγωγής θα ενδιαφέρονταν, χώρια που θα επέστρεφε και ο Δημήτρης Χασάμπης, δημιουργός του Theme Park (Έλληνας δεν είναι;)

Φιλάκια goateater!

P.S. 1: Για όσους δεν κατάλαβαν, είμαι ο "Αλέξανδρος 12" από το τεύχος 108.

P.S. 2: Δεν ανησυχώ για τον K6-3D που έσπασε, μια και τώρα απέκτησα έναν PIII 600, 128MB RAM, 19" monitor, Voodoo3 και τα σχετικά... Ζήλεψέ με!!!

P.S. 3: Απαιτώ να κρεμαστεί ή να μαστιγωθεί εις τριπλούν ο Σκουλικάρης, που έβαλε (αν και καλός - πολύ καλός - συντάκτης) 81% μόνο στο Dungeon Keeper 2!

P.S. 4: Οπως βλέπω, η επιχείρηση "εξόντωση Κράτσα", δυστυχώς, δεν απέδωσε. Οταν έχω κάποιο άλλο σχέδιο, θα σας ενημερώσω.

P.S. 5: Θα ήθελα να... Ουπς το ξέχασα! Αφήστε το γι' αργότερα!

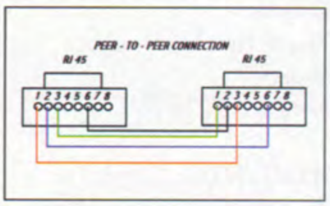
P.S. 6: Bye!

▼ Φίλε Αλέξανδρε,
Καταρχήν, θα μας επιτρέψεις να διαφωνήσουμε με τη διαπίστωση ότι "η Γεννάδειος δεν μπορεί να φτιάξει ένα παιχνίδι της προκοπής". Απλά, όταν η πειρατεία ζει και βασιλεύει, κανείς δεν είναι ηλίθιος να επενδύσει σε υπερπαραγωγές που οι περισσότεροι θα προμηθευτούν από τον... LeChuck της γειτονιάς τους! Και, φυσικά, τα μεγέθη είναι τελείως διαφορετικά όταν αναφερόμαστε σε μια χώρα με το μικρό αγοραστικό κοινό της Ελλάδας, όπου είναι φύσει αδύνατο να υπάρξουν εταιρίες-κολοσσοί που θα ανταγωνιστούν επί ίσοις όροις τα μεγαθήρια του εξωτερικού, παρά μόνο αν φτάσουν κάποτε στο σημείο να εξάγουν με επιτυχία τους τίτλους τους σε Ευρώπη και Αμερική. Μην ξεχνάς, χρηματοδότες-κορόιδα σπανίζουν στην πιάτσα, αν τυχόν πάντως ξέρεις εσύ κανέναν, δώσε μας το τηλέφωνό του και, πού ξέρεις, μπορεί να βγάλουμε και μεις κανένα παιχνιδάκι...

NETWORKING

Αγαπητό "PC Master"! Συγχαρητήρια για την τόσο προσεγμένη εργασία που μας παρουσιάζεις σε κάθε τεύχος σου.

Λόγω του ότι όλο και περισσότεροι από εμάς εγκαθιστάμε ακόμα και στο σπίτι μας ένα μικρό δίκτυο Η/Υ, συνήθως το πολύ δύο συστημάτων (αχ! τι μας κάνει η Second Edition...), ερχόμαστε αντιμέτωποι με τη σύνδεση των καρτών δικτύου, αφού για 2 Η/Υ είναι μάλλον άτοπη η αγορά ενός HUB (αν δεν σκοπεύουμε να επεκτείνουμε το δίκτυο και ρισκάρουμε για διαζύγιο...).



Σας στέλνω ένα μικρό γράφημα, στο οποίο παρουσιάζω πώς πρέπει να συνδεθούν τα καλώδια στους RJ 45 Connectors ώστε να έχουμε την ορθή λειτουργία των δύο συστημάτων μας.

Κλείνοντας, εύχομαι Καλά Χριστούγεννα και Καλή και Δημιουργική Χρονιά σε όλες κι όλους.

Με ιδιαίτερη εκτίμηση,
Κωβαίος Κωνσταντίνος
Αναλυτής Συστημάτων

▼ Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε για τα ενθαρρυντικά σου λόγια και για τις γνώσεις που μοιράστηκες μαζί μας. Καλή χρονιά και σε σένα!

αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει σε αυτές τις σελίδες και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software, games, hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους.
Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Larry 7, Timelapse, Myst και Last Express. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαννιώτης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0221) 76994
E-mail: xargiann@otenet.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα προγράμματα Corel 9.0 & Office 2000 αντιγραμμένα. Επίσης πωλούνται ή ανταλλάσσονται τα Army Men και Caesar 3 αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας
E-mail: polosnie@usa.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Sin, Hidden & Dangerous, NBA Live 97 και Mortal Kombat 3 προς 2.500 δρχ. το ένα. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κότσακας Χρήστος
Τηλέφωνο: 5324581

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Tomb Raider 3 προς 4.000 δρχ., Kick Off 98, Tiberian Sun, Red Alert και Aftermath προς 3.000 έκαστο. Ολα μαζί 14.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζώγκας Σεραφείμ
Τηλέφωνο: (031) 431580

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original Starfleet Academy, Civilization 2, Dark Reign, όλα μαζί 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα Indiana Jones Fate of Atlantis, Blood 2, Sherlock Holmes Case of Rose Tattoo, προς 3.000 δρχ το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0381) 24960
E-mail: t_thomaidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Fifa 99, Half-Life, World Cup 98, Test Drive 5, Moto Racer 2 και FIFA 2000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακελλάρης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0231) 35122

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Πάσης φύσεως CDs γνωστών τίτλων (παλαιών και νέων) στην τιμή των 2.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κορωναίος Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Myth 2 & Broken Sword 2 σε τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολακόπουλος Μάρκος
Τηλέφωνο: 7787889

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τα Tiberian Sun, Legacy of Kain, X-Wing Alliance, Rainbow 6: Rogue Spear, Darkstone και Shadowman. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Aliens vs Predator (αυθεντικό) στην τιμή των 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριχόπουλος Αργύρης
Τηλέφωνο: 0977-143441
E-mail: info@webwonders.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Scorcher, Myst, Atlantis, Broken Sword, Dune 2000, Clandestiny, Tomb of the Pharaoh, X-Files, όλα σε άριστη κατάσταση, προς 3.000 δρχ. έκαστο. Ωρες 9:00-11:00μ.μ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαλντάς Βασίλης
Τηλέφωνο: 0977-235410

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια G-Police, Nuclear Strike, MDK, Monkey Island 1 & 2, Lords of Magic. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαννιώτης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0221) 76994
E-Mail: xargiann@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: CD-ROM που περιλαμβάνει 10 CDs Metallica σε MP3, προς 5.000. Επίσης τα παιχνίδια Need for Speed 3 & 4, Tomb Raider 2, 3 & 4, Unreal, Incoming, NBA 2000, Driver και MDK προς 2.500 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμίδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0332) 41375

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Voodoo 2 12MB PCI σε τιμή από 25.000 έως 28.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιωαννίδης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 0932-217192

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Modem ISDN σε καλή κατάσταση έως 50.000 δρχ. Επίσης, πωλείται το Microsoft Sidewinder 3D pro αχρησιμοποίητο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παππάς Κώστας
E-mail: polosni@usa.net

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Voodoo 2 ή 3 σε λογική τιμή.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευσταθίου Κώστας
Τηλέφωνο: 4828292

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Monitor Philips 107B 17", τεχνολογίας Short Neck, με μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024/85 Hz και USB υποδοχή, ολοκαίνουριο. Τιμή 110.000 δρχ. (τιμή αγοράς 140.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιάσονας
Τηλέφωνο: 8970910

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Intel 100MHz, 16MB RAM, Viper 330, 6x CD-ROM, HD 1,3 GB, SB64, Philips 14", Crypto 33.6K (εξωτερικό), μαζί με 25 παιχνίδια. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κέφης Τάσος
Τηλέφωνο: 8055058
E-mail: kefis@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: CD-ROM 24x Hitachi. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ασλανίδης Χάρης
Τηλέφωνο: 5314947

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Mainboard Soyo 5XAE5, Pentium 166 MMX, Diamond Stealth 3D 2000 pro 4MB, Sound-Blaster 16 (με τους drivers), όλα μαζί 28.000 δρχ. Πωλούνται και χωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δεληγιάννης Θοδωρής
Τηλέφωνο: 5748622

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα Diamond Viper 330 (AGP) 6 μηνών σε άριστη κατάσταση στην τιμή των 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψιαχούλας Αργύρης
Τηλέφωνο: 9319798
E-mail: kritikos@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Υπολογιστής Schneider 486, 8MB μνήμη, 500MB σκληρός, 2x CD-ROM. Τιμή 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κέφας Κων/νος
Τηλέφωνο: (0381) 26237

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 3D κάρτα γραφικών μοντέλο Diamond Viper 550 μαζί με drivers και DVD Soft και υποδοχή TV-out μόνο 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λιερός Κων/νος
Τηλέφωνο: 6832832

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Εσωτερικά μέρη του υπολογιστή μου μεταχειρισμένα ενός έτους. Τιμές προσιτές και συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Εκτυπωτής Hewllet-Packard 420 με ανάλυση 600x600 αμεταχείριστος. Τιμή 33.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γούτης Ζαννής
Τηλέφωνο: (0281) 83046

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Celeron 266, 64MB RAM, Voodoo Banshee 16MB, SB16, CD-ROM, ηχεία Wave Master, οθόνη 14", (τηλ.: 0944-274728). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαλάκος Κων/νος
Τηλέφωνο: (031) 316436
E-mail: lalakos@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 166MHz, 32MB RAM 33.6 US Robotics modem, 36x CD-ROM, με πολλά ακόμα περιφερειακά όλα 150.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοκτσίδης Κυριάκος
Τηλέφωνο: 0932-064537
E-mail: kiriakoskoktsidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium II 400, αχρησιμοποίητος (από δώρο) + οθόνη 15", Voodoo II, SoundBlaster 64, modem 56K, 48x CD-ROM, Abit BE6, 64MB RAM, 10,2 HD προς 388.000 + Win98 gr + games.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανιατάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0733) 23992

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Celeron 333A, 24x CD-ROM, 32MB RAM, motherboard Elite BX, HD 3,2 Fireball, SoundBlaster 64, Voodoo Banshee 16MB, Windows 98, εγγύηση. Τιμή 160.000 συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαποστόλου Ηλίας
Τηλέφωνο: 8624598
E-mail: davas7@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Notebook Mitac 6133, Celeron 400MHz, 24x CD-ROM, 32MB RAM, 4,1 HD, TFT οθόνη 12,1", sound card, Floppy, τσάντα μεταφοράς μόνο 400.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χάρδας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 3302767
E-mail: zacharop@otenet.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Συλλεκτική Amiga 1000 σε τιμή ευκαιρίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαλάκος Κων/νος
Τηλέφωνο: (031) 316436, 0944-274728, 0945-835456

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Φορητό τηλεορασάκι Sony έγχρωμο από Tokyo λόγω αγοράς μεγάλης τηλεόρασης. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλευριτάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0841) 33159

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: PlayStation καινούριο σε πολύ καλή κατάσταση, μόλις 2 μηνών και δώρο 2 demos. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψιράκης Αντώνης
Τηλέφωνο: (0812) 36169

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Super Nintendo με 2 χειριστήρια και 6 κασέτες και Super GameBoy + mouse + mouse pad + game boy+ κασέτες + τσαντάκι μέσης, όλα μαζί 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παύλου Νίκος
Τηλέφωνο: (0744) 66732

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Demo CDs για PlayStation & PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

Λύστε & κερδίστε!
ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε κι εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.
Καλή επιτυχία!



5 FISHER SPACE PENS

\+



5 ΦΑΚΟΙ MAGLITE

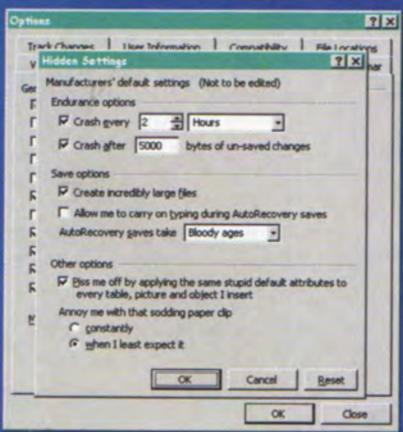
προσφορά της MI-THITA.



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ABOMINATION: THE NEMECIS PROJECT
προσφορά της Despec Multimedia.

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι έχουν συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

Η ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αν κάνετε κλικ στο My Computer και στη συνέχεια στην αριστερά πάνω γωνία του παραθύρου που θα ανοίξει, θα μπορέσετε να ρίξετε μια ματιά στις ρυθμίσεις των προγραμματιστών των Windows, οι οποίες εμφανίζονται διαφορετικές για κάθε σύστημα (πληροφορίες που θέλουν την ανωτέρω διαδικασία βγαλμένη από τη φαντασία του συντάκτη κρίνονται απολύτως ακριβείς).

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

A	R	C	H	D	E	V	I	L	Q	W	R	T	R	Y	P	B	O	J	L
U	G	I	O	P	Y	U	M	E	F	R	E	E	T	S	U	L	T	A	N
C	A	S	O	I	K	J	N	G	O	R	G	O	N	R	N	A	C	H	N
H	B	C	P	W	T	H	T	N	W	E	I	F	T	U	A	C	V	J	S
A	R	O	G	R	G	Z	E	A	L	O	T	I	H	L	S	K	B	K	T
O	I	R	I	A	I	O	N	H	Y	T	A	N	E	E	S	D	Y	L	E
S	E	P	L	I	S	T	M	C	U	P	R	D	H	R	O	R	R	O	E
H	L	I	B	T	E	I	E	R	I	H	E	W	A	R	S	A	E	I	L
Y	B	C	E	H	E	D	R	A	G	O	N	F	L	Y	B	G	K	U	G
D	R	O	H	M	K	M	E	W	T	E	O	T	B	W	V	O	I	T	O
R	I	R	M	A	T	A	R	H	R	N	T	H	E	A	C	N	P	V	L
A	L	E	A	G	M	L	T	E	U	I	E	E	R	R	X	S	A	E	E
Y	E	F	K	O	G	P	M	R	T	X	L	D	D	U	Z	M	B	W	M
P	D	I	O	G	I	Y	I	E	H	A	E	O	I	N	P	T	V	Q	E
E	S	F	E	O	V	O	N	O	U	P	K	N	E	I	Y	G	C	D	R
A	D	O	N	N	E	T	O	E	N	L	S	T	R	C	U	H	X	F	T
S	F	F	E	E	T	I	T	A	N	W	B	E	H	O	L	D	E	R	Y
A	J	G	R	S	R	Y	A	M	A	D	L	E	R	R	I	U	R	G	P
N	I	N	A	G	A	Q	U	E	E	N	U	Y	H	N	O	I	T	H	I
T	K	R	T	T	Y	U	R	Y	H	A	L	F	L	I	N	G	E	J	K

1. ARCH ANGEL
2. ARCH DEVIL
3. DRAGON FLY
4. PHOENIX
5. ZEALOT
6. SCORPICORE
7. CHAMPION
8. MAGOG
9. SPRITE
10. SKELETON
11. WRAITH
12. GORGON
13. HALBERDIER
14. CHAOS HYDRA
15. EFREET SULTAN
16. MINOTAUR
17. NAGA QUEEN
18. VAMPIRE
19. TITAN
20. BLACK DRAGON
21. WAR UNICORN
22. BEHOLDER
23. GOLEM
24. HALFLING
25. PEASANT

Το θέμα μας αυτό το μήνα είναι units του Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







SEGA RALLY 2	BASKETBALL MANAGER	TIBERIAN SUN	DRIVER	SHOGUN

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λάθος φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ενώστε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Βοήθεια!!!

20 ΒΑΘΜΟΙ

Παίζοντας μια μέρα με τον Image editor, ο μικρός αδελφός ενός συντάκτη κατέστρεψε μια φωτογραφία που είχε τραβηχτεί για το review του "PC Master". Μπορείτε να βρείτε ποιο από τα κομμάτια είναι το σωστό, ώστε να βοηθήσετε τον άτυχο συντάκτη (βάλτε έναν κύκλο γύρω από τον σωστό αριθμό);



 1
 2
 3
 4
 5

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοιχούν σε αυτές στα 7 κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του κύριου αντίπαλου της Lara Croft στο Tomb Raider 4.

1	2	3	4		5	6	7

1 Πώς ονομάζεται η μέθοδος αύξησης ταχύτητας της CPU;
- Q. Overcloaking
- V. Overclocking
- W. Σανίδωμα

2 Ονομάστε 3 είδη επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών.
- A. Εεεε;
- O. Open Gl, Direct 3D και Glide
- P. Extreme DB, 3D Boost και Riva

3 Γιατί τα CDs του "PC Master" δεν τρέχουν σε PlayStation;
- N. Γιατί είναι μόνο για PCs
- X. Γιατί είναι κακής ποιότητας
- Y. Γιατί ήταν ο απαράβατος όρος που έθεσε ο Bill Clinton για να επισκεφτεί την Ελλάδα

4 Ποιο είναι το έμβλημα του λειτουργικού συστήματος Linux;
- A. Ο Πατρίκος
- C. Ενας πιγκουίνος
- F. Μία νυχτερίδα

5 Πώς λέγεται το κάστρο της νέας φυλής του Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade;
- R. Conflux
- S. Tuboflux
- T. Elementalists

6 Ποιος ήταν ο πρώτος αρχισυντάκτης του "PC Master";
- O. Χρήστος Κυριακός
- P. Βαγγέλης Κράτσας
- Q. Τζίμης Πανούσης

7 Τι σημαίνουν τα αρχικά D.O.S.;
- Y. Disk Operating System
- F. Disk Ornament System
- G. Donner Or Suvlaki?

Το ανέκδοτο του μήνα

Κάποια στιγμή, που λέτε, πεθαίνει ο Bill Gates και πηγαίνει στην Κόλαση. Φτάνει στη reception και, αφού παραδίδει τα δικαιολογητικά και τα χαρτιά απόρριψης από τον Παράδεισο, ο υπεύθυνος τον αναγνωρίζει και φωνάζει τον ...καταστηματάρχη, τον Διάβολο. Ο Διάβολος, ως μανιώδης χρήστης των Windows, του δίνει δύο επιλογές: Είτε να επιλέξει να περάσει το υπόλοιπο της ...αιωνιότητας στα καζάνια και τους κλιβάνους μαζί με τους άλλους άμοιρους είτε να μείνει για πάντα κλειδωμένος σε ένα δωμάτιο με έναν υπολογιστή που έχει Windows και Internet Explorer. Χωρίς δεύτερη σκέψη ο Bill επιλέγει τα Windows. Ο Διάβολος τον οδηγεί στο δωμάτιο, φεύγει και κλειδώνει την πόρτα πίσω του, ενώ ένα σατανικό χαμόγελο διακρίνεται στα χείλη του.

Υστερα από λίγες κολασμένες ημέρες οι υπόλοιποι κάτοικοι της Κόλασης αρχίζουν να διαμαρτύρονται: "Μα είναι πράγματα αυτά; Εμείς βασανιζόμαστε καθημερινά και ο πατέρας όλων των κακών απολαμβάνει τα δημιουργήματά του;" "Ναι, συμφωνώ", λέει ο Διάβολος. "Ομως δεν ξέρετε κάτι: Το πληκτρολόγιο του υπολογιστή που δώσαμε στον Bill δεν έχει τρία συγκεκριμένα πλήκτρα: τα Ctrl, Alt και Del..."

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 113. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 24 Ιανουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 21η Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 116. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Μαρτίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., την DESPEC MULTIMEDIA και την MI-THITA.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Κώστας Σπυρόπουλος

ADVENTURE

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR



Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

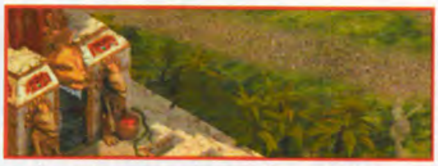
TEX MURPHY - OVERSEER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι, γνήσια συνέχεια του Pandora Directive, το οποίο για ακόμη μία φορά θέλει τον δαιμόνιο και γοητευτικό ντετέκτιβ να σώζει τον κόσμο. Τα γραφικά είναι απλώς καταπληκτικά, το σενάριο από τα πλέον ανατρεπτικά που έχουν παρουσιαστεί, ενώ το παιχνίδι ήταν το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε και σε DVD- ROM.

Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

SANITARIUM

Ενα σκοτεινό θρίλερ που ξεκινά από το μηδέν, χωρίς σεναριακά δεδομένα, σε ένα εφιαλτικό σανατόριο. Σταδιακά θα ξεδιπλωθεί ένα κατα-



πληκτικό σενάριο πλαισιωμένο από εξίσου καλά και ιδιαίτερα λεπτομερή γραφικά. Στο επίκεντρο της δράσης βρίσκεται η "κατάβαση" του ήρωα στο ίδιο του το υποσυνείδητο.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 94%

THE SPACE BAR

Ενα παρανοϊκό adventure που φέρει την υπογραφή του Steve Meretzky, γνωστού από τα Spellcasting και Planetfall. Τα γραφικά και το ανατρεπτικό χιούμορ αποτελούν τα κύρια στοιχεία του. Ο,τι θα περιμένατε από τον άνθρωπο που μετέφερε το Hitchhiker's Guide to the Galaxy στους υπολογιστές.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

REDJACK

Ενα πειρατικό adventure, από τα λίγα του είδους που βάζουν τον παίκτη στο αυθεντικό -βίαιο αλλά και συναρπαστικό- κλίμα της εποχής. Ο παίκτης καλείται να δώσει (action) ξιφομαχίες, να λύσει το μυστήριο του Redjack και να βρει το θησαυρό του σε ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει για τα γραφικά, τα βίντεο και τους δύσκολους γρίφους.

Παρουσίαση: Νοέμ. '98 **Βαθμολογία:** 94%

KING'S QUEST VIII

Η νέα δημιουργία της Roberta Williams έμελλε να ταράξει τα ήρεμα νερά της gaming community, καθώς κατόρθωσε να συνδυάσει στοιχεία 3D action game και adventure. Αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθεί ένας νέος τύπος adventure που έθεσε νέα standards στο χώρο. Το KQ VIII αποτελεί άξιο απόγονο των KQ Series και οποιοσδήποτε adventurer σέβεται τον εαυτό του πρέπει να το διαθέτει στη συλλογή του.

Παρουσίαση: Ιάν. '99 **Βαθμολογία:** 96%

QUEST FOR GLORY 5



Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

Το πάνθεον... των games

STRATEGY

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.

Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.

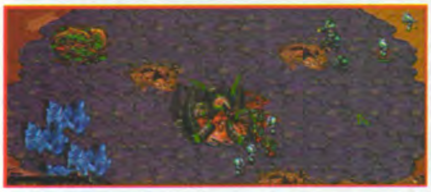
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

MYTH: THE FALLEN LORDS

Το Myth ήρθε σε μία εποχή όπου τα strategy games παρουσίαζαν μία καμπή όσον αφορά στο στήσιμό τους. Η μετα-Red Alert εποχή άφηνε μικρά περιθώρια για πειραματισμούς, ώσπου το Myth πήρε την καθαρή στρατηγική δράση και την έκλεισε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον από αυτά που μόνο οι φανατικοί των άλλων παιχνιδιών μπορούσαν να απολαύσουν. Η κατακόρυφη αύξηση σε απαιτήσεις συνδυαζόταν με κατακόρυφη αύξηση της αισθητικής απόλαυσης.

Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

BROOD WAR



Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ

S E R I A L K I L L E R S

Σειρές που άφησαν εποχή - Gabriel Knight

Θα ήταν σίγουρα μεγάλη παράλειψη αν δεν αφιερώναμε ένα σημαντικό τμήμα του "Hall of Fame" σε μία από τις σειρές της Sierra που έχει αφήσει εποχή στο χώρο των adventure games εδώ και αρκετά χρόνια. Ο λόγος για την εκπληκτική σειρά των Gabriel Knight adventures, τα οποία έχουν αποκτήσει εκατομμύρια οπαδούς ανά τον κόσμο, κυρίως λόγω του ιδιότυπου σεναρίου τους και της μοναδικής ατμόσφαιρας τρόμου και μυστηρίου που τα περιβάλλει. Ας περάσουμε λοιπόν δίχως άλλο στην παρουσίαση της σειράς που έμελλε να αλλάξει τα δεδομένα στον ορισμό του όρου "horror adventure".



Gabriel Knight I: Sins of the Fathers

Η είδηση για το πρώτο Gabriel Knight έπεσε σαν κεραυνός εν αιθρία στην τότε αγορά των computer games, ειδικά μετά την παρουσίαση screenshots του παιχνιδιού καθώς και τις πληροφορίες που διέρρευσαν γύρω από το σενάριο. Ως Gabriel Knight, λοιπόν, φέρελπις συγγραφέας που διατηρεί γνωστό βιβλιοπωλείο στη Νέα Ορλεάνη, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε μια περίεργη υπόθεση φόνων στους οποίους υπάρχουν σοβαρές υπόνοιες ότι εμπλέκονται άτομα της περίεργης θρησκείας του voodoo. Στο δύσκολο έργο σας θα έχετε βοηθούς την υπάλληλό σας Grace Nakimura (εδώ αρχίζει σιγά σιγά να υποβόσκει ένα ειδύλλιο) καθώς και έναν παλιό γνωστό σας, τον περιβόητο detective Moseley. Αν και το εν λόγω adventure είναι φτιαγμένο εξ ολοκλήρου σε 2D περιβάλλον, εντούτοις απέσπασε εξαιρετικές κριτικές και ακόμα και σήμερα συνεχίζει να συγκινεί παλιούς και νέους φίλους της εν λόγω κατηγορίας παιχνιδιών.

Gabriel Knight II: The Beast Within

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του GK I εξελίσσεται στη Γερμανία, όπου ως Gabriel έχετε αποσυρθεί στον πύργο των προγόνων σας προκειμένου να ξεκινήσετε τη συγγραφή του νέου βιβλίου σας. Βλέπετε, το προηγούμενο έργο σας έχει ήδη γίνει best-seller, γεγονός που επιβάλλει μια ανάλογη συνέχεια, η οποία θα αναδείξει το συγγραφικό ταλέντο σας για άλλη μία φορά. Τον ειρμό των σκέψεών σας διακόπτει μια περίεργη επίσκεψη των κατοίκων του γειτονικού χωριού, οι οποίοι έχουν την ανάγκη ενός Schaettenjaeger! Σε αυτό το σημείο ουσιαστικά ξεκινά η νέα σας περιπέτεια, καθώς θα κληθείτε να αποκαλύψετε μία ομάδα λυκανθρώπων που έχουν αναστατώσει την ευρύτερη περιοχή με ακόμα μια σειρά φόνων.





Gabriel Knight III: Blood of The Sacred, Blood of The Damned

Το τρίτο μέρος των Gabriel Knight adventures είναι γεγονός και τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει στη χώρα μας. Αυτή τη φορά η ιστορία ξεκινά σε έναν πύργο της Γαλλίας, όπου ο αγαπημένος μας/σας Gabe φτάνει ως καλεσμένος ενός έκπτωτου πρίγκιπα. Για περισσότερες πληροφορίες σας παραπέμπω στο αναλυτικό review του παιχνιδιού. Εγώ θα σας ενημερώσω για τη νέα δήλωση της Jane Jensen: Όπως λοιπόν μπορεί να υποψιαστήκατε, οι περιπέτειες του Gabriel θα συνεχίσουν να μας απασχολούν και στο μέλλον. Αν αναρωτιέστε ποιο θα είναι το θέμα, κρατηθείτε: Το GK 4 πιθανότατα θα αναλάβει να μας ξεναγήσει στο ζοφερό κόσμο των φαντασμάτων! Από εκεί και πέρα δεν μένει να προσθέσουμε τίποτε άλλο. Προς το παρόν, εφοδιαστείτε με τα απαραίτητα "αξεσουάρ" (ξέρετε τώρα, σταυρούς, σκόρδα, stakes κ.λπ.) και ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι που θα σας μείνει αξέχαστο...

The Hall Of Fame

απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!

Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 94%

ALPHA CENTAURI

Ο Sid Meier για άλλη μία φορά μάς εκπλήσσει ευχάριστα με το νέο του turned based strategy, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια του θρυλικού Civilization II. Στο νέο αυτό game καλείστε να οδηγήσετε τη φατρία σας (faction) στο δρόμο της δημιουργίας και της ευημερίας, ανακαλύπτοντας καινούριες τεχνολογίες και επεκτείνοντας την κυριαρχία σας σε έναν νέο, αφιλόξενο πλανήτη. Στη διάθεσή σας, φυσικά, υπάρχουν όλα τα "καλούδια" που σας προσφέρει ο σύγχρονος τεχνοκρατικός πολιτισμός. Θα τα καταφέρετε;

Παρουσίαση: Απρ. '99 **Βαθμολογία:** 93%

ACTION

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

TOMB RAIDER 2

Η επιστροφή της Lara Croft στις μικρές οθόνες συνοδεύτηκε από τον ενθουσιασμό των αρρένων gamers (ενισχυμένες καμπύλες, γαρ) και τις εξίσου ενθουσιώδεις κριτικές του ειδικού Τύπου (οι συντάκτες του οποίου είναι, σε συντριπτικό ποσοστό, άνδρες). Και δεν ήταν μόνο η Lara, που μπλέκει σε νέες περιπέτειες, συστατικό της επιτυχίας. Τα κορυφαία σκηνικά, η κίνηση των χαρακτήρων και η πλούσια και ποικίλη δράση έπαιξαν το ρόλο τους. 'Η μήπως όχι;

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

SIN

Ενα ακόμα Doom-clone, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιεί την καταπληκτική -και ταχύτατη- graphics engine του Quake 2. Αν προσθέσετε την έντονη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, τις έξυπνες πίστες και ορισμένα από τα καλύτερα τρισδιάστατα εφέ, θα καταλάβετε γιατί ξεχώρισε από το σωρό.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

RAYMAN GOLD

Μία ευχάριστη έκπληξη από τα παλιά είναι το Rayman Gold, καθώς υπήρξε από τα τελευταία παραδοσιακά platforms των δύο διαστάσεων. Καταπληκτικό από κάθε άποψη animation, πρωτοφανής για παιχνίδι του είδους η δυνατότητα για κατασκευή της πίστας.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

TOMB RAIDER 3

Η Lara Croft χτυπά για τρίτη συνεχόμενη φορά (τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές αναμένεται να έχει χτυπήσει και τέταρτη!) στο νέο αυτό sequel της πασίγνωστης πλέον σειράς των Tomb Raider. Το καινούριο αυτό sequel, εκτός φυσικά από τη Lara, περιέχει νέα αναβαθμισμένη μηχανή γραφικών καθώς και εκπληκτικά backgrounds, σχεδιασμένα μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Πρόκειται δίχως αμφιβολία για ένα παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των 3D arcades. Αν ανήκετε στους φανατικούς του είδους, κρίνεστε επιεικώς απαράδεκτοι αν δεν το έχετε ήδη στη συλλογή σας. Lara ζεις, εσύ μας οδηγείς ;))))

Παρουσίαση: Ιάν. '99 **Βαθμολογία:** 95%

RESIDENT EVIL 2



Το Resident Evil 2 αποτελεί σίγουρα ένα από τα αρτιότερα horror 3D arcades που κυκλοφορούν. Τούτο δεν οφείλεται μόνο στο "σκοτεινό" του σεναρίου και την υποβλητική ατμόσφαιρά του αλλά και στην τεχνολογική υποδομή του, η οποία εκτινάσσει το gameplay στα ύψη. Δεν χρειάζεται να αναφέρω ότι αν αρέσκεστε στα horror movies, το Resident Evil θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του... εαυτού σας. Προσοχή, όμως, αν δεν διαθέτετε γερά νεύρα, δεν θα σας συνιστούσα να παίξετε το παιχνίδι βραδινή ώρα, καθώς η καρδιακή προσβολή καραδοκεί!

Παρουσίαση: Απρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

SIMULATION

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.

Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

F-22 LIGHTNING II

Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.

Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

TEAM APACHE

Ενας από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου που έχει εμφανιστεί σε αυτή τη διαρκώς αναπτυσσόμενη κατηγορία. Αντίθετα με άλλους, θα σας βάλει αμέσως στο πεδίο της μάχης σε ένα όχημα που συμπεριφέρεται ρεαλιστικά και, το κυριότερο, πλαισιώνεται από καταπληκτικά γραφικά.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

SUPER MATCH SOCCER

Σύμφωνα με δήλωση του reviewer Σπύρου Παράσχη (καλός πολίτης, επί τη ευκαιρία), το διασκεδαστικότερο ποδοσφαιράκι που μπορείτε να βρείτε στα PCs. Το παιχνίδι αυτό κουβαλά τη βαριά κληρονομιά του Match Day (το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα σε υπολογιστή) και τα καταφέρνει καταπληκτικά στο να δημιουργεί εντυπωσιακά στιγμιότυπα.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

FALCON 4.0

Αν το όνειρό σας πάντα ήταν να γίνετε πιλότος αλλά η σκληρή μοίρα σάς επιφύλαξε διαφορετική τύχη, το Falcon 4.0 σας προσφέρει την ευκαιρία της ζωής σας. Πιλοτάρετε ένα μαγητικό από τη μεγάλη γκάμα αεροσκαφών που θα βρείτε στο παιχνίδι και νιώστε όλες τις συγκινήσεις ενός αληθινού... top ace πιλότου. Πέρα από την πλάκα, βέβαια, το Falcon μέχρι σήμερα αποτελεί έναν από τους ρεαλιστικότερους εξομοιωτές στο χώρο των flight simulators. Χρειάζεται όμως προσοχή στο γεγονός ότι ο χειρισμός ενός αεροσκάφους είναι πολύ διαφορετικός και πιο δύσκολος απ' ό,τι δείχνει στην αρχή. Σας ευχόμαστε ολόψυχα καλές καταρρίψεις!

Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 90%

CHAMPIONSHIP MANAGER 3



Είναι κοινώς αποδεκτό ότι οι εξομοιωτές manager ποδοσφαίρου μέχρι σήμερα κυμαίνονταν μάλλον σε μέτρια επίπεδα (πλην ελαχίστων εξαιρέσεων), κυρίως διότι είναι αρκετά δύσκολο να εξομοιωθούν όλες οι δυνατές επιλογές ενός πραγματικού football manager. Με τον ερχομό όμως του CM3 τα πάντα άλλαξαν προς το καλύτερο. Αναλάβετε την αγαπημένη σας ομάδα και οδηγήστε τη στη δόξα μέσα από ένα πλήρες ανανεωμένο interface, που σας επιτρέπει να αναδείξετε το ποδοσφαιρικό σας δαιμόνιο, προσφέροντάς σας παράλληλα τη μεγαλύτερη δυνατή αίσθηση ρεαλισμού. Πού ξέρετε; Μπορεί σε λίγο καιρό να σας γίνει επίσημη πρόταση για συνεργασία με κάποια από τις κορυφαίες ομάδες της χώρας μας ;)

Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 94%



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
	Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η		
	Δίκτυα-Internet		
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-260	Intranets	360	6.200
	Λειτουργικά Συστήματα		
EB-00-297	Windows 2000	600	
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
EB-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
EB-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
EB-00-193	Windows 95	349	4.200
EB-00-084	Windows NT	441	4.200
EB-00-150	Unix	836	9.900
EB-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
EB-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200
	Εφαρμογές		
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
EB-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
EB-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
EB-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
EB-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
EB-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-265	Lightwave	110	3.500
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	183	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με... τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή	407	
	Προγραμματισμός		
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
	Γενικά		
EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3.500
EB-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
EB-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-152	"Project " Νώε	253	4.600
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100

Marketing

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600

Πωλήσεις

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-010	"Η στρατηγική του "Direct Mail"	232	4.600

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200

Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....